

# CONSOLES

"TOSHINDEN!" s'écria Mondo. "À tes souhaits", répondit Lau.

## LE MATCH PS-X/SATURN, 1<sup>ER</sup> ROUND TOSHINDEN VS VIRTUA FIGHTER

### PIRATAGE:

CONSOLES+ ENQUÊTE

### 16 PAGES DE TIPS ET DE SOLUCES:

DONKEY KONG  
COUNTRY

jusqu'à 101%

SOLEIL  
première partie

KING OF  
FIGHTERS 94

toutes les Furies

SAMURAI  
SHODOWN II

toutes les astuces  
et les coups cachés

### LAS VEGAS QUOI DE NEUF AU ROYAUME DU JEU?

### LES LABOS SECRETS DE SEGA JAPON MIS À NU

### LA 32 BITS DE NEC AU BANC D'ESSAI



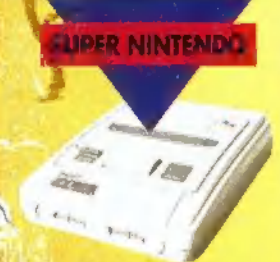
SATURN



PLAYSTATION



MEGADRIVE 32X



SUPER NINTENDO

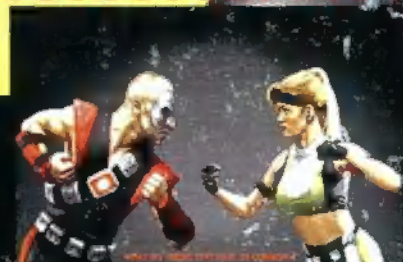
ET LES AUTRES...



MOTOR TOON



PS-X VIRTUA FIGHTER II



ARCADE MORTAL KOMBAT III ARCADE

T 6745 - 40 - 32,00 F





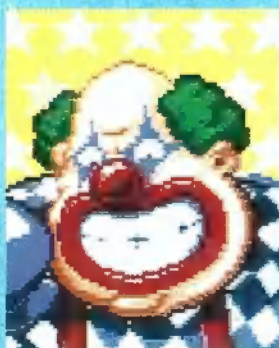
# SUR SUPER PUNCH OUT, MÊME LE CHAMPION DU MONDE SE COUCHE AU 1<sup>ER</sup> ROUND.



Ses jets de sable  
t'en mettront plein  
la vue.



Tu vas voir de  
quel bois il chauffe  
son bâton.



Il va jongler  
avec ta douleur.

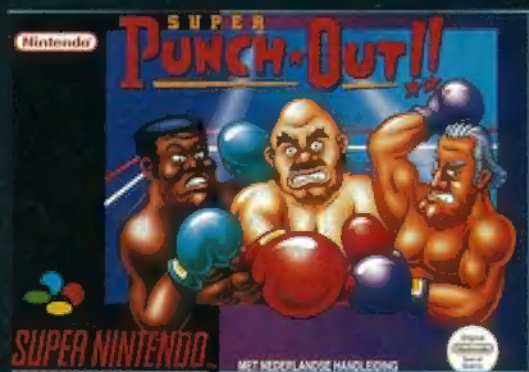


Ses coups de cheveux  
vont te décoiffer  
la tête.



# SUPER PUNCH-OUT!!

Champion du monde ou parfait inconnu, votre carrière sur Super Punch Out risque d'être de courte durée. Contrairement aux combats classiques, ceux de Super Punch Out ne font qu'un round de 3 minutes où seul le KO détermine le vainqueur. Face aux 16 adversaires plus délirants les uns que les autres, tous les coups sont permis (coup de tête, de pieds...). Vous ne pourrez pas vous enfuir ni compter sur l'arbitre, il n'y en a pas. Entraînez-vous dès maintenant car sur Super Punch Out les boxeurs ne font pas de vieux os.



SUPER PUNCH-OUT: mettez les gants !

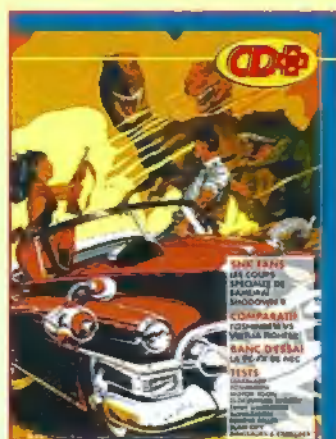
**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo  
(1,27 F/mn)





Couverture Consoles+:  
COPYRIGHT  
Sebastian Quigley.



Couverture CD+: COPYRIGHT  
1994 Rocket Science Games, Inc.  
Illustration de couverture: Mark Shultz.

## LE JAPON, PON, PON

8

Toutes les nouveautés, tés, tés... de la presse 32 bits, bits, bits au département Recherche et Développement arcade de Sega, ga, ga. 30 pages de folies, lies, lies...



La saga des X-Men est légendaire, il était donc logique que la plupart des éditeurs nous en fissent une adaptation sur consoles ou en arcade.

## LA GAZETTE DU C.E.S.

38

Le cahier surprise de MM. Banana et Spy, qui vous révèlent les dessous du C.E.S. 95 de Las Vegas.

## NEWS

58

La folie Street Fighter continue: un superbe dessin animé et un film détonnant en orbite. Le point sur ce phénomène.

## PREVIEWS

64

Une sélection des jeux qui cartonneront le mois prochain, The Story Thor et X-Men II (MD) en tête.

## DONKEY KONG: LA SOLUCE (PART TWO)

71

Donkey Kong a livré tous ses secrets, et, comme on vous aime bien, on vous explique même comment le finir à 101%!

## TIPS

78

Switch nous met la raclée avec ses coups spéciaux de la mort sur K.O.F. 94, et va même jusqu'à squatter deux pages de CD+ pour toutes les astuces de Samurai Shodown II.

## SOLUCE SOLEIL

84

Pour tous ceux qui restent dans le noir, la soluce de Soleil voit enfin le jour. Pour tous renseignements complémentaires, appelez Maître Sega, au 36 68 01 10.

## TESTS

86

De Rockman X 2 (SFC) à Bloodshot (MD), vous saurez tout sur les jeux SNIN, MD, GG et GB à venir.

## CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM

109

CD+ est particulièrement fourni ce mois-ci. Ça va du test de Toshinden au banc d'essai de la PC-FX de NEC en passant par les derniers tests sur Saturn, PS-X et MCD. Cédéz-y!

# SOMMAIRE

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec univoi aux pages

BLOODSHOT (MD)	108
CADILLACS AND DINOSAURS (MCD)	128
CLOCK WORK KNIGHT (SATURN)	118
CORPSE KILLER (MCD)	124
DEMON'S BLAZON (SNIN)	92
DRAGON BALL Z (GB)	94
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (SNIN)	96
KASUMI NINJA (JAGUAR)	101
LEGEND OF ILLUSION - MICKEY 3 (GG)	102
MEGA SWIV (MD)	90
MOTOR TOON GRAND PRIX (PSX)	116
NOVASTORM (MCD)	122
RISTAR (GG)	106
ROCKMAN X2 (SFC)	86
SLAM CITY (MCD)	126
STAR BLADE (MCD)	110
TETRIS AND DR MARIO (SNIN)	88
TIN STAR (SFC)	98
TOHSHINDEN (PSX)	111
TWIN GODDESSES (PSX)	120
UNIRACERS (SNES)	104
WARIO BLAST (GB)	100

## NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

- LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, KONCY, NEW TECH CITY SAMOURAI GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
- ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANCAIS: FAMICOM TSUSHIN KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND



## COMPARATIF: TOSHINDEN VS VIRTUA FIGHTER

114



Toshinden, le produit phare de la nouvelle machine de Sony.

Toshinden et Virtua Fighter, les jeux de référence sur Playstation et Saturn. Lequel des deux est le plus fort?

## ANIMÉ+

134

Le Panda est en forme ce mois-ci et vous livre ses impressions sur les nouvelles cassettes DBZ et sur la saga des Sailor Moon.

## LES PIRATES À L'ASSAUT DES CONSOLES

140

Marc et Panda ont risqué leur vie (et leur intégrité) pour vous pondre un méga-dossier sur un fléau sans cesse grandissant.

## ARCADE

144

Marc revient à ses anciennes amours et vous propose chaque mois un nouveau jeu d'arcade. Ce mois-ci: Desert Tank.

## SERVICES+

147

Pour la deuxième fois dans Consoles+, un espace de trois pages entièrement consacré aux revendeurs de perles rares et aux serveurs téléphoniques en tout genre! A consommer sans modération!

## SPEEDY

150

Il faudrait vraiment que cette chère souris se mette au régime sans alcool. Les bouteilles de téquila commencent à prendre beaucoup de place...

## COURRIER DU CŒUR

152

Notre Bomboy national est malade et est pris d'une crise de flemmardise aigue. Envoyez vos dons à Bomboy, mon amour, Consoles +, 75754 Paris cedex 15.

## ZE KILLER

158

Le monstre a bricolé une machine démoniaque. Sanglant.



Le salon de Las Vegas aurait dû être le grand événement du mois, mais il y avait si peu de nouveautés alléchantes que nous sommes restés sur notre faim. En compagnie de la Banane miraculeuse et de Spy le fouineur, j'ai cherché en vain le jeu miraculeux. Pas de petite merveille du genre de Donkey Kong à se mettre sous la dent, pour

cela il nous faudra attendre le salon de Los Angeles, en mai. Heureusement, Banana San, qui a le pouvoir de se téléporter instantanément dans toutes les villes du monde dans lesquelles sont présentés des consoles ou des jeux nouveaux, a fait des aller et retour entre Las Vegas et Tokyo, et c'est quand même au Japon qu'il a découvert les nouveautés les plus excitantes. En France, le mini-événement du mois, c'est l'arrestation de trente pirates à la demande de Nintendo, qui ne plaisante pas avec ce genre de chose. Il nous a donc semblé utile de faire le point sur ce sujet sensible, aussi avons-nous infiltré Marc et le Panda dans les réseaux pirates. Ils sont revenus avec un dossier très complet sur ce sujet et cela devrait vous intéresser.

Un événement, la sortie de la PC-FX, la nouvelle console de NEC? Lisez donc le banc d'essai que nous lui consacrons et forgez-vous votre propre opinion. En ce qui me concerne, j'ai beau être un incondicional de la regrettée PC Engine, je dois avouer que je suis plutôt déçu, mais il faut dire que j'attendais tellement de cette nouvelle machine!

Si tout cela ne manque pas d'intérêt, le véritable événement du mois, c'est indiscutablement la sortie en import de Toshinden. En voilà un, un jeu qui fait rêver... Bonjour la claque! Même dans les salles d'arcade, je n'avais jamais vu un jeu de baston aussi spectaculaire. Je pense que vous pouvez vous faire une idée assez précise de ce jeu en lisant le test que nous lui consacrons, mais il faut vraiment le voir bouger pour le croire. Je dois dire que je n'en suis pas encore revenu! Il est encore bien trop tôt pour répondre à la question que la plupart d'entre vous se posent: faut-il choisir la PS-X ou la Saturn? Toutefois, vous trouverez dans ces pages le premier élément de réponse à cette question fondamentale: un comparatif de la mort qui tue entre Virtua Fighter et Toshinden. Ça, c'est de la baston!

### CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

DEUX HOT-LINE SONT À PRÉSENT DE RIGUEUR: LES TIPS SUR LES JEUX (LE MERCREDI) ET LA JAPANIMATION (LE VENDREDI)

Switch s'occupera de répondre à vos questions sur les jeux tous les mercredis de 14 heures à 18 heures,

et le Panda dissertera doctement sur l'univers de la japanimation tous les vendredis de 18 heures à 18 heures.

Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ!

EDITO



**202 MEGS...**

**"T'AS VU**

**JOUER ÇA OÙ ?"**

© SNK 1994



**SAMURAI  
SLIPDOWN**

**NEO-GEO CD**





- Avec 56-MEGA-BITS de mémoire,
- Des graphismes "CRYSTAL époustouflants (65.536 couleurs),
- Un son audio de qualité CD,
- Une jouabilité toujours inégalée et plus de 50 Hits d'Arcade originaux (à partir de 449 FF prix public conseillé),





# Consoles 32 bits de la presse nipponne

*Les magazines nippons sont dynamiques, nombreux et en perpétuelle évolution. Ces caractéristiques sont particulièrement vraies pour la presse japonaise spécialisée dans les jeux vidéo. Dernièrement, avec la sortie des consoles 32 bits de Nintendo et de Sega, on a pu le vérifier, s'il en était encore besoin!*

La presse nipponne est l'une des plus dynamiques au monde. Le Japonais lambda lit beaucoup plus qu'un Américain ou qu'un Européen. A titre d'exemple, au pays du Soleil-Levant, les quotidiens paraissent deux fois par jour, tirent à plus de dix millions d'exemplaires et sont livrés à domicile. Les magasins de journaux regorgent d'étagères sur lesquelles s'étalent des centaines de magazines. Ceux-ci ne restent que quelques jours en évidence, sous les yeux des clients. Puis les nouvelles revues remplacent les anciennes, ces dernières étant alors rangées dans des endroits moins visibles. Le client, s'il désire une revue

précise datant de plusieurs jours, doit alors demander au libraire de la lui sortir de ses tiroirs!

## SATURN ET PS-X: PLÉBISCITÉES PAR LA PRESSE!

Or, depuis septembre, c'est le branle-bas de combat chez tous les groupes de presse présents sur le marché des jeux vidéo. Avec la sortie de deux nouvelles consoles et vu l'intérêt du public nippon à leur égard, avec des budgets publicitaires de plusieurs millions de yen de la part des constructeurs et des éditeurs de jeux, la fin de l'année s'annonçait plutôt chaude. Depuis la fin de l'été, les éditeurs comme ASCII, SoftBank, Kadokawa ou Tokuma fourbissaient leurs "armes", et préparaient le lancement de ces magazines. Tous ces préparatifs prouvaient à quel point les journalistes japonais étaient convaincus à l'avance du succès commercial des machines de Sega et de Sony.

Et l'avenir leur a donné raison. Si l'on cherche un contre-exemple, l'année dernière, lors du lancement au Japon d'une autre console 32 bits, la 3DO, aucune revue spécialisée n'avait été lancée pour l'occasion. Quelques mois après, un malheureux magazine, subventionné par Matsushita, le constructeur nippon de la 3DO, avait vu le jour, mais n'a pas fait d'émules depuis.



## À NOUVEAUX JOURNAUX, NOUVELLES ÉQUIPES

Dès l'automne, les publicités fleurissent dans toute la presse pour avertir le public de l'arrivée prochaine de ces nouvelles machines. Parallèlement, des équipes de journalistes ont été recrutées. En effet, ce ne sont pas les rédacteurs des magazines de jeux vidéo existants qui produiront ces nouvelles revues, mais de nouveaux journalistes, embauchés pour l'occasion. La plupart du temps, et ce quel que soit le groupe de presse, le scénario est identique. Un "senior editor" - chef de



Sega Saturn Tsushin, le magazine dédié Saturn d'ASCII.



# ts: l'offensive japonne

LE JAPON EN DIRECT

rubrique d'un magazine de jeux vidéo déjà sur le marché – est nommé par son groupe de presse rédacteur en chef d'une de ces nouvelles revues. Il embauche alors des troupes fraîches. Celles-ci sont le plus fréquemment composées d'étudiants récemment diplômés d'université – après trois ans d'études –, très souvent en lettres ou sciences humaines. Ils doivent, outre ce diplôme, être intéressés par les jeux vidéo, mais ce n'est pas une condition sine qua non.

## DES DÉDIÉS NOMBREUX, MAIS TOUS PAREILS!

Le début de l'offensive de ces magazines dédiés aux machines 32 bits a coïncidé avec le lancement de la Saturn, fin novembre 94. Le même jour (au Japon, les magazines traitant d'un même sujet sortent tous à la même date), les Japonais découvraient donc la Saturn ainsi qu'une série de magazines qui lui étaient

consacrés. Tous conçus sur le même moule, la plupart de ces magazines reprenaient Virtua Fighter en couverture, auquel ils consacraient des articles-fleuves d'une quinzaine à une trentaine de pages! Puis, deux semaines après, le même scénario se reproduisit avec la sortie simultanée de la Playstation et des magazines qui lui sont dédiés.

Tous ces nouveaux magazines accusent donc une forte ressemblance. Ils privilégient les bons rapports avec les éditeurs aux enquêtes et aux articles critiques. Il est ainsi très rare de voir des tests de jeu comme on en connaît dans les magazines de jeux vidéo occidentaux. Lorsqu'un journaliste rédige un article, il décrit le scénario, l'action du jeu et ses commandes. Mais en aucun cas il ne donnera son avis sur sa qualité, ni ne lui attribuera une note! Quelquefois, il arrive que, perdu dans le magazine – c'est-à-dire jamais à proximité immédiate des articles – soit regroupée une série de notes globales concernant les jeux et fournissant une appréciation générale, jamais très critique pour l'éditeur. Et lorsqu'un jeu est

vraiment mauvais, il arrive qu'on "oublie" de lui attribuer une note, purement et simplement!

## UNE PRESSE "UNDER CONTROL"...

Sous nos latitudes, en revanche, on considère que le journaliste possède un rôle de défense du consommateur, en indiquant au lecteur les arnaques et en dénonçant les produits médiocres. Cet aspect du travail du journaliste n'existe

pour ainsi dire pas au Japon, à quelques rares exceptions près. Là-bas, le journaliste travaille main dans la main avec les éditeurs et autres acteurs du marché des consoles. Les sujets délicats, ou peu complaisants pour les éditeurs, sont systématiquement écartés par une autocensure. Dans chaque magazine, qu'il soit dédié à la Saturn ou bien à la Playstation, chaque journaliste se voit attribuer deux ou trois éditeurs de jeux, avec lesquels il entretient des contacts permanents (déjeuners, pots...), et qui lui permettent de recueillir tous les potins et bruits de couloir. Il sait parfaitement quels sont les jeux top-secret en préparation, mais n'en parlera qu'une fois qu'il aura reçu l'accord de l'éditeur. De même, ce dernier est tenu au courant de tout article que le journaliste va écrire sur lui. Cette osmose journaliste/éditeur se traduit



Les magazines dédiés à la Saturn ont très souvent repris Virtua Fighter pour leur premier numéro.





par un support direct des maisons d'édition envers les magazines, à la fois pour ce qui est du matériel éditorial (jeux-samples, informations, tips...), mais aussi pour ce qui concerne la publicité, perçue comme la contribution des éditeurs à la santé des magazines de jeux vidéo. Le meilleur exemple reste une revue comme Famicom Tsushin, laquelle, en échange du droit d'utiliser le nom "Famicom" dans son titre

et un large soutien de la part de Nintendo, réserve au petit père Mario sa quatrième de couv' (la dernière page, au dos du magazine) depuis des années!

## COHABITATION IMPOSSIBLE!

Les stratégies des éditeurs de presse ont cependant varié d'un magazine à l'autre. Certains ont décidé de lancer leur magazine dès le mois de la sortie de ces nouvelles consoles. D'autres, plus frileux, ont préféré attendre trois ou quatre semaines, histoire d'avoir une idée des ventes avant de se lancer dans la création d'un nouveau magazine. Tous ces groupes de presse ont publié

simultanément une revue pour la Playstation et un magazine pour la Saturn. Car il faut savoir que, au Japon, les magazines généralistes, c'est-à-dire qui traitent de toutes les consoles 32 bits du marché, n'existent pas, et le marché de ce type de presse est uniquement occupé par des "dédiés" à la Playstation et à la Saturn. A cela, on peut voir deux raisons. La première, optimiste, veut qu'ils aient autant confiance dans le succès du rejeton de Sony que dans celui de Sega. Une autre explication voudrait que le climat de "guerre totale" qui règne à Tokyo entre Sega et Sony empêche toute sorte de "cohabitation" dans un seul et même magazine. Chaque magazine doit choisir son camp!



## CHANGEMENT DE CAP!

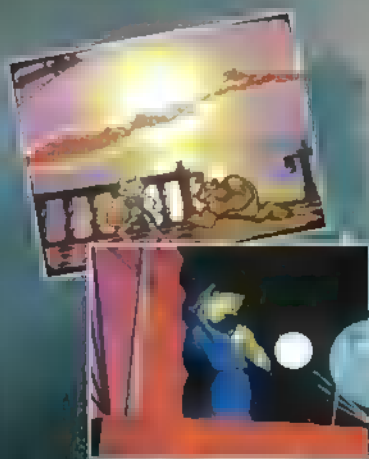
Certains groupes de presse, comme Tokuma Shoten, plutôt que lancer un nouveau magazine dédié à la Saturn, ont préféré transformer leur magazine dédié à la Megadrive en une revue Saturn. Après s'être appelé "Megadrive Fan", ce magazine a donc repris dans un premier temps son appellation première, mais à laquelle a été accolé en tout petits caractères "Saturn". Puis, en décembre, le titre s'est transformé pour devenir "Saturn Fan" en gros caractères, tandis que "Megadrive" se trouve relégué en haut de la page, en petits caractères! Ou comment changer de cap en deux leçons...





# BRUTAL<sup>®</sup>

Paws of Fury



SEGA  
MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA-CD

## Déchaînée!

sur le Mega CD, Mega Drive et SNES.

La force primale s'associe à la sagesse ancienne, lorsque Gametek déchaîne les bêtes de tournoi à la recherche de la gloire au combat. Tous les quatre ans le Dali Llama parcourt le monde à la recherche des plus puissants guerriers pour se battre, sur son île, pour remporter la convoitée 'ceinture du ciel'. Ne manquez pas de mettre la patte sur le jeu graphique d'arts martiaux, BRUTAL.

### GAMETEK

GAMETEK (FRANCE) LIMITED, BP 251 69152 Décines Charpieu Cedex France

Brutal & Paws of Fury are trademarks of Gametek, Inc. ©1994 Cybersoft, Inc. Cybersoft is a subsidiary of U.E. Inc. ©1994 Gametek, Inc. Gametek is a registered trademark of U.E. Inc. All rights reserved 2000 U.E. Inc. Super Nintendo, Mega Drive and Mega CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.



# Spécial Anniversaire Micromania

## DES MILLIERS\*\* DE JEUX À DES PRIX DÉMENTS !

### DRAGON BALL Z



**L'ultime menace** Le dernier volet des DBZ et le meilleur ! Une œuvre géniale ! Les personnages peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces : une œuvre pour compléter la collection !

### OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA !

Une figurine Dragon Ball Z GRATUITE avec l'achat du jeu !

**ATTENTION !** Cette offre est réservée aux 1000 premiers acheteurs

**GRATUIT !** Cinq Ramicards incluses avec chaque jeu pour une collection de 84 cartes différentes !



## MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

### SHOGUN



**249 F**  
MEGADRIE

L'un des tous meilleurs jeux de guerre ! Un canon ! Des coups spéciaux étonnants et des graphismes fabuleux !

**200 F**  
SUPER NINTENDO

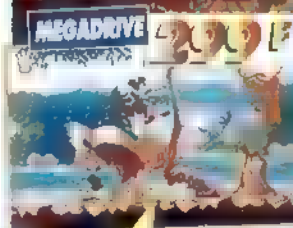
### NBA LIVE 95



Le Top des simulations de basket ! La toute dernière simulation de sport d'Electronic Arts vous offre le meilleur jeu au monde !

**399 F**  
SUPER NINTENDO

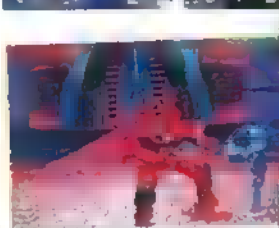
### MICKY MANIA



Ce jeu de plateforme reprend comme scénarios 7 niveaux de dessins animés de Mickey ! Une animation parfaite et une jouabilité étonnante !

**200 F**  
SUPER NINTENDO

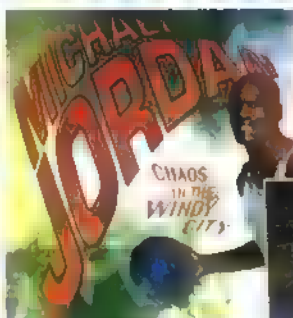
### RISE OF THE ROBOTS



**349 F**  
MEGADRIE

Mode 1 ou 2 joueurs pour un jeu de baston novateur : vous incarnez un robot pour combats futuristes !

**300 F**  
SUPER NINTENDO



Une super association de Michael Jordan pour un jeu de plateforme plein d'action ! Vous devrez utiliser vos meilleurs coups pour contraindre 20 ennemis !

**200 F**  
SUPER NINTENDO



**200 F**  
MEGADRIE

Une réalisation parfaite de Konami : un jeu de plateforme d'une rapidité effrénée et bourrée d'action !

**349 F**  
SUPER NINTENDO

### TURN AND BURN



**200 F**  
MEGADRIE

Rendez vous maître de la puissance redoutable du Tomcat F 14, le chasseur à réaction de l'US Navy aux manes fluides et à l'attaque Renversant !

**200 F**  
SUPER NINTENDO



Le créateur de Kick Off récidive avec cette simulation de football intégrant toutes les fonctions et tous les meilleurs jeux de football.

**149 F**  
MEGADRIE



**149 F**  
SUPER NINTENDO

### NOTZ



Une réalisation parfaite de Ocean sur Megadrive. Le meilleur jeu de plateforme avec un scénario très attachant sur 6 niveaux.

**249 F**  
MEGADRIE

### NHL 94



Une merveille de simulation de Hockey sur glace réalisée par le maître en la matière : Electronic Arts. Tous les coups sont permis !

**100 F**  
MEGADRIE

**SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA** dans tous les magasins MICROMANIA et aussi en Vente par Correspondance : **Les frais de port GRATUITS\*** et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

Appelez au **92 94 36 00** ou tapez **3615** Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

\*\* Offres validables dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués sont valables du 4 février au 11 mars 1995.



## La nouvelle Console Goldstar



Une nouvelle console AUX  
caractéristiques exceptionnelles  
à découvrir en magasin !



Theme Park

NEW



# 200F

**de réduction\* avec  
l'achat d'une 32 X**



<b>FIFA 95</b>	<b>349 F</b>
<b>Megarace</b>	<b>299 F</b>
<b>VR Stalker</b>	<b>299 F</b>
<b>AD &amp; D Slayer</b>	<b>299 F</b>
<b>Burning Soldier</b>	<b>299 F</b>
<b>Star Control 2</b>	<b>299 F</b>
<b>Way of Warrior</b>	<b>299 F</b>
<b>Microcosm</b>	<b>299 F</b>

**Des Hits  
fabuleux  
à partir de  
299 F**

## LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**NOUVEAU**  
**Ouverture prochaine**  
**d'un nouveau magasin Micromania**  
**• CENTRE COMMERCIAL EVRY 2**  
**Venez découvrir dans tous les magasins**  
**Micromania les nouvelles consoles 32 bits :**  
**la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!**

**MICROMANIA EVRY 2** **NEW**  
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas  
Tél. 69 29 04 99

**MICROMANIA LES ULIS 2** **NEW**  
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis  
Tél. 69 29 04 99

**MICROMANIA EURALILLE** **NEW**  
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille  
Tél. 20 55 72 72

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Tél. 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue Pirouette ■ 4, passage de la Réole - Niveau -2  
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle  
Etoile Métro George V - Tél. 42 56 04 13

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense  
Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA NICE**  
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1  
Tél. 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon  
Tél. 78 60 78 82

**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée  
Tél. 20 05 57 58

THOMAS JORDAN  
101704

# MICROMANIA

**De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise\* sur des prix canons !!**

\* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

**3615**  
**MICROMANIA**  
Tout le  
catalogue  
des jeux !!

**BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à : MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

CD 7	Titre	Prix

Participation aux frais de port et d'emballage

Précisez ☐ CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐

Total à payer =

**GRATUIT**

**Règlement:** Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au lecteur à réception (en ajoutant **35 F**) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

Nom	
Adresse	
Code postal	Tél. Ville

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE** Date d'expiration : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

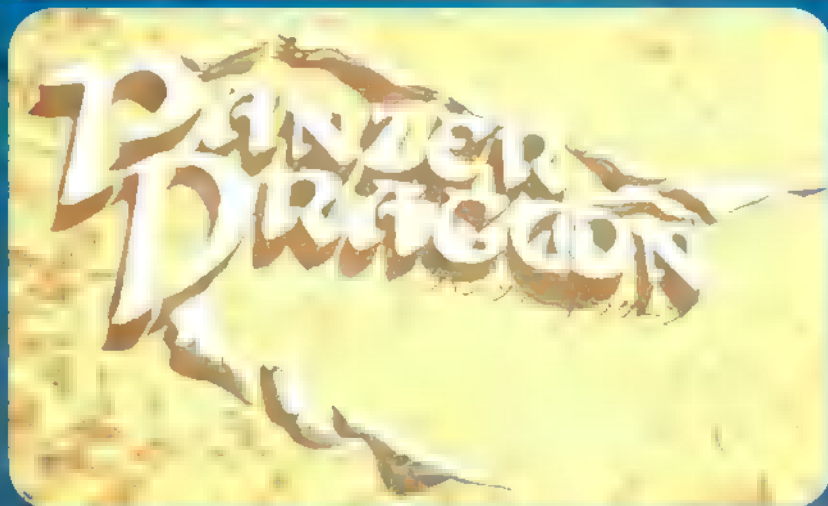
**Commandez par tél. 92 94 36 00**  
Ouvr de 8h à 19h du lundi au  
vendredi, de 9h à 19h le samedi



**C**onsoles+ vous a déjà parlé de ce jeu. Depuis notre article, Sega a modifié surtout, précisé le scénario de Panzer Dragon. Il nous a paru opportun de vous en reparler tout en vous présentant les dernières images du jeu, notamment celles de l'introduction. Il y a plus de mille ans de cela, la planète sur laquelle vous vivez n'était qu'une grande forêt. Des cités se dressaient un peu partout, abritant des milliers de personnes. Au moment où débute votre aventure, ces cités sont quasiment vides, bien que leurs installations électroniques semblent encore fonctionner. Personne ne sait comment utiliser ces vestiges du passé, la puissance redoutable, les animaux sauvages rendent de surcroît l'accès à ces cités totalement suicidaire. L'autorité de l'Empire s'étend à toutes les activités de la planète. Seuls les chasseurs vivent par petits groupes dans la jungle, relativement libres, à l'abri de l'omnipotence de l'Empire. Vous ne vous souciez donc pas de politique, mais bien plutôt de gibier.

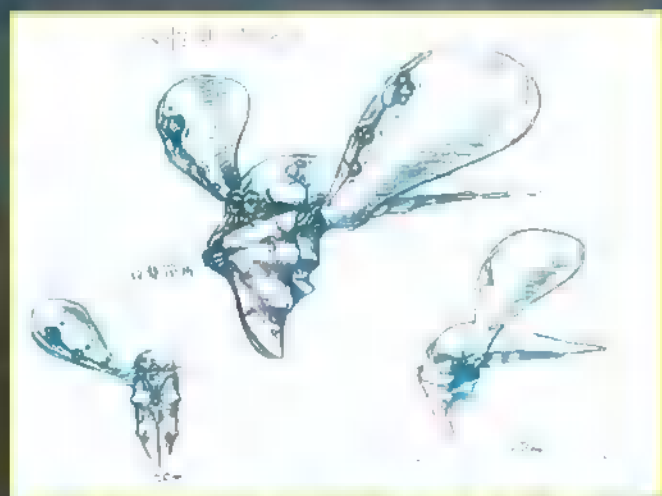
### UN RAHAN DU FUTUR

Vous vivez donc au cœur de ce qui reste de l'immense forêt qui, autrefois, recouvrait la planète entière, et se transforme inexorablement en désert. Vous chassez à dos d'autruche au cou court les différentes espèces d'animaux sauvages. Ces animaux possèdent des organes précieux, une fois retraités comme médicaments, vous les revendez très cher à l'Empire. Beaucoup de vos compagnons ne reviennent pas de leur campagne de chasse, car la faune est particulièrement pugnace et agressive. Votre père lui-même est mort d'une vilaine blessure. Les récits des chasseurs rapportent que, des centaines d'années auparavant, ces animaux étaient dressés pour servir les hommes. Certains affirment que les habitants d'alors les avaient créés de toute pièce à partir de races aujourd'hui disparues, grâce à des manipulations génétiques ou des implants cybernétiques, ou les utilisaient pour combattre les habitants d'une autre planète.



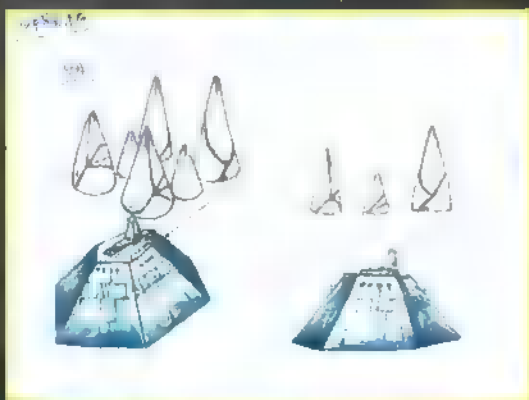
### SEUL CONTRE TOUS

Une tour noire et gigantesque se dresse dans une des zones où les monstres se révèlent particulièrement virulents, en interdisant l'accès à quiconque. C'est là que vous devez vous rendre. Les légendes sur son sujet laissent entendre qu'elle contiendrait un formidable arsenal. C'est sans doute ce qui explique la convoitise qu'elle suscite. À part vous, un dragon essaiera d'arriver premier jusqu'à la tour. De plus, les troupes de l'Empire ainsi que celles d'une planète voisine feront tout pour vous éliminer et mettre la main sur les trésors cachés de la tour. Bon voyage, petit chasseur.



Ce croquis a été réalisé par le concepteur du jeu. Il a permis aux graphistes de visualiser les différents engins et sales bêtes imaginés par le scénariste.

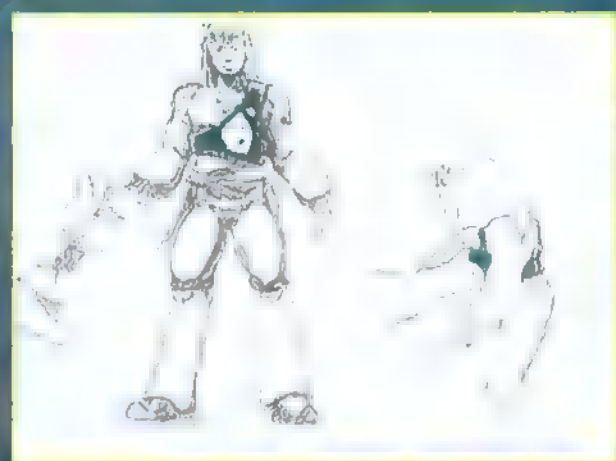
Ces croiseurs de l'Empire possèdent un blindage à rendre jalou Bismarck. Mais que peuvent-ils contre la puissance de feu d'un dragon?



À partir des dessins et croquis réalisés par le designer du jeu, les graphistes ont modélisé les différents dessins en 3D et les programmeurs les ont inclus dans le jeu.



À partir de ces esquisses, les programmeurs ont modélisé en 3D les différents acteurs.



Eh oui ! C'est vous, ce fier jeune homme ! Ce que vous tenez à la main n'est pas un décapsuleur, mais un linget !

Afin de permettre la modélisation en 3D, il a fallu dessiner les objets sous tous les angles.



Balade au-dessus de la forêt, qui autrefois recouvrait toute la planète.

**NEW LEVELS**

## EARTH WORM JIM

**VOUS A PLUS ?**

**EARTHWORM JIM, LE JEU !**  
Virgin Games vous invite à continuer l'aventure dans un jeu interactif inédit au

**36-68-94-95**

DES CADEAUX VIRGIN  
DES NEWS REACTUALISEES  
ET AUSSI DOOM 2 LE JEU !

Virgin

**BOX LETTER CITY** **BOXPHONE**

**DES FILLES ET DES JEUX**  
**36 70 21 12**

LA LIGNE DES JEUX VIDEO ET DES RENCONTRES

**36 15 CANAL 21**  
ECHANGEZ  
ACHETEZ  
VENDEZ  
JEUX VIDEO  
MANGAS  
ANIMATIONS JAPONAISES  
**36 15 CANAL 21**

**CREEZ VOTRE REPONDEUR TELEPHONIQUE ULTRA CONFIDENTIEL**  
UN CODE SECRET POUR VOTRE JARDIN SECRET  
**36 68 21 41**

**UPERPHONE**  
2000 T'ATTENDENT  
DIALOGUER DIRECT  
NANAS  
OUR  
**36 70 76 06**

**INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ? JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES**

SEGA SATURN  
SONY PSX  
NEOGEO  
SUPER NINTENDO

**36-68-21-88**

MEGADRIVE 2+32X

QUESTIONS

## SNORK III

**TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LES FILLES**

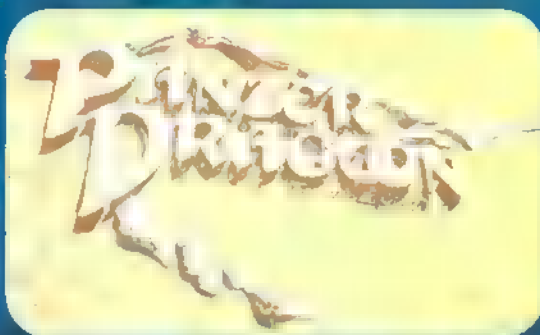
**36-70-21-07**

**LES OTAKU PLAISENT-ILS AUX FILLES ?**

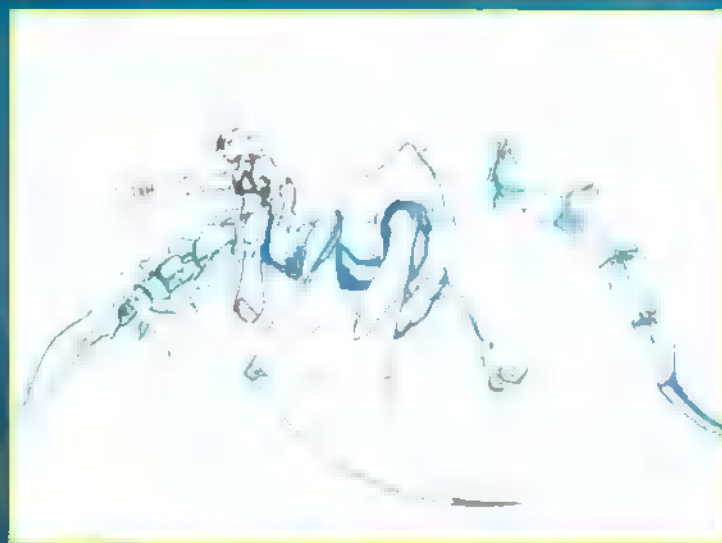
\*OTAKU : terme qui désigne les dingues de jeux vidéo et les accrocs d'animation japonaise



● ● ● ● ● ● ● SUITE

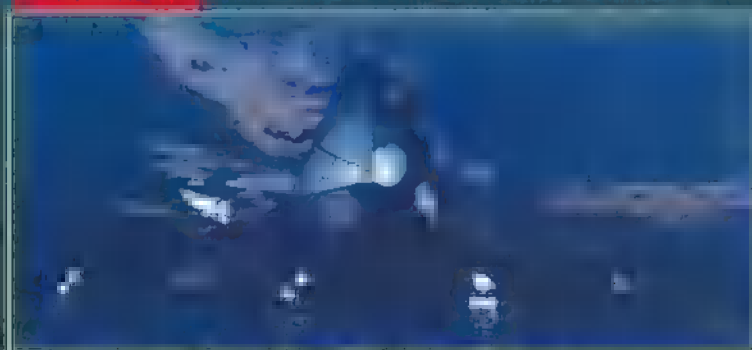


*Vous avez fière allure sur votre monture. Sachez que les dragons sont le résultat d'expériences génétiques menées par vos ancêtres.*



## L'INTRO

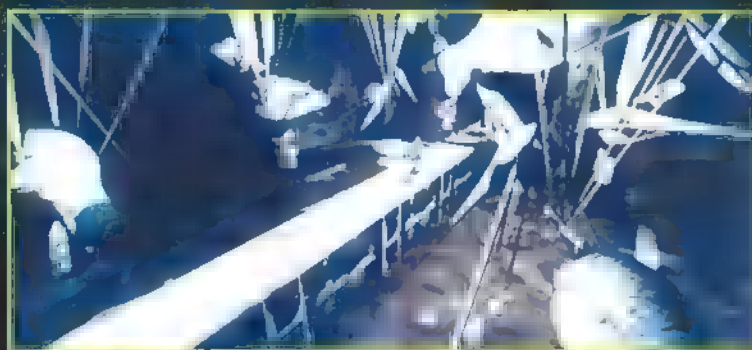
Les développeurs du jeu ont conçu une intro en 3D images de synthèse qui vaut le déplacement. Elle vous explique rapidement la situation, et vous plonge dans l'ambiance du jeu.



*Voici la tour, but ultime de votre quête. C'est là que vous devez vous rendre, vous et votre dragon. Mais un autre dragon essaie de vous précéder. Il semble que ce soit le dernier endroit à la mode!*



*Vous appartenez à une tribu de chasseurs jusqu'à présent, chassez comme tout bon chasseur qui sait chasser sans son chien, mais perché sur votre monture.*



*Il y a bien longtemps, vos ancêtres ont créé des armes, et celles-ci attirent des tas de malfaisants plus sûrement que le miel attire les guêpes.*



*Votre monture est une fantastique arme de guerre, pour qui sait la manier. Sachez vous montrer aussi doux qu'avec votre petite amie!*



*Vous voilà parti à l'aventure!*



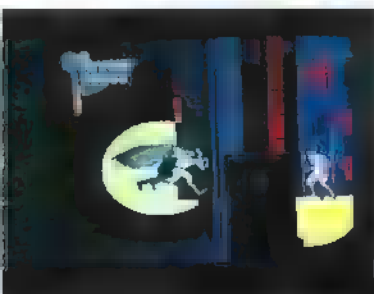
*Une tour, cela devrait se voir de loin!*



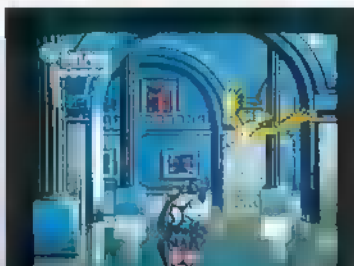


KONAMI

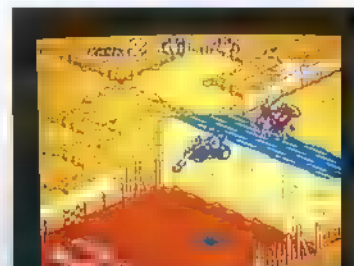
DES BIKERS ROCKERS,  
UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER  
ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER  
POUR LES FOUS DU FOOT.



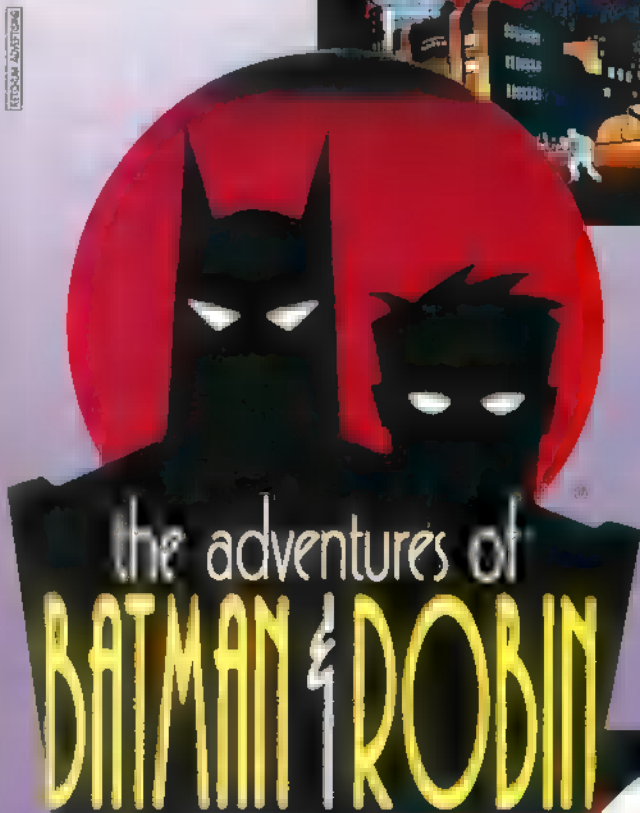
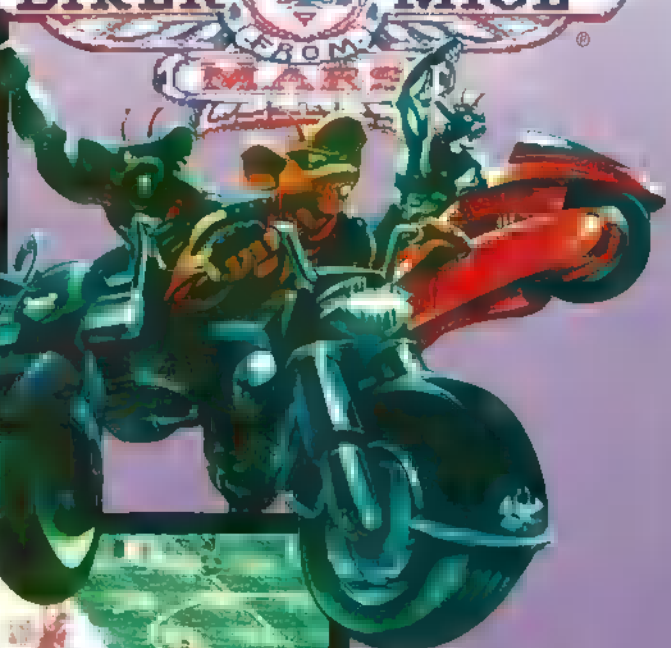
◀ Batman ▶



▼ Biker Mice ▶



Biker Mice



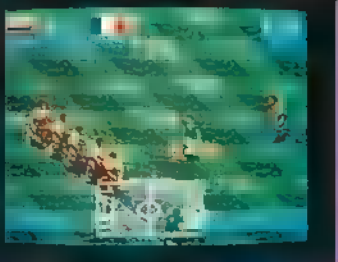
DISPONIBLE  
DES DECEMBRE

36 68 20 01 BATMAN

Batman



◀ Soccer ▶



▶ Soccer ▶



DISPONIBLE  
DES JANVIER

\*(2,19 FIMin.)

JOUE ET GAGNE !

HOT LINE SPARKSTER KONAMI  
36 68 99 10

DISPONIBLE  
DES FEVRIER

Batman and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1994. All rights reserved.  
Biker Mice From Mars, © 1994 Bradwood Television Furness, Inc./ Licensed by Bradstark Group

SUPER MENTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM



Parallèlement à la version pour console, Capcom a conçu un coin-up mettant en scène les aventures des X-Men. Intitulé Les Enfants de l'Atome, X-Men est un jeu de combat à 2 SF II dans lequel les combattants sont directement inspirés des "comics" (bandes dessinées américaines) de Marvel. Replongeant dans un domaine dans lequel il excelle, l'éditeur d'Osaka a réuni tous les ingrédients d'un hit. Tout d'abord grâce à une licence qui offre l'avantage d'être à la fois mondialement connue et de coller parfaitement au thème du jeu de baston: les X-Men, défenseurs de la veuve, de l'orphelin et du mutant en collant chamarré, passent leur temps à se battre à longueur de page contre robots, ligue anti-mutants et mutants passés du côté obscur... la Force! On ne pouvait espérer meilleurs candidats pour un jeu de combat! Autre atout de taille: l'expérience accumulée par Capcom dans le domaine du jeu de combat. Celle-ci se manifestait déjà dans le petit dernier, Vampire (appelé aussi Dark Stalkers). Depuis les débuts de Street Fighter II, les programmeurs ont eu largement le temps de peaufiner routines d'animation et gestion des sprites, et les graphistes de visionner des centaines d'heures de combats d'arts martiaux en vidéo. Bref, le jeu de combat, c'est le tasse de thé de Capcom!

Pour concevoir X-Men, Capcom s'est basé sur son Vampire: mêmes détails des animations, même qualité graphique des

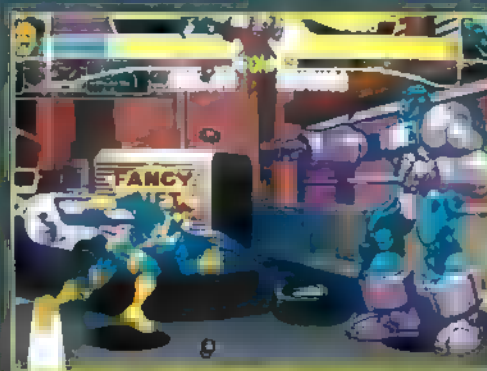
MARVEL  
COMICS

# X-MEN

## ARCADE

### CHILDREN OF THE ATOM

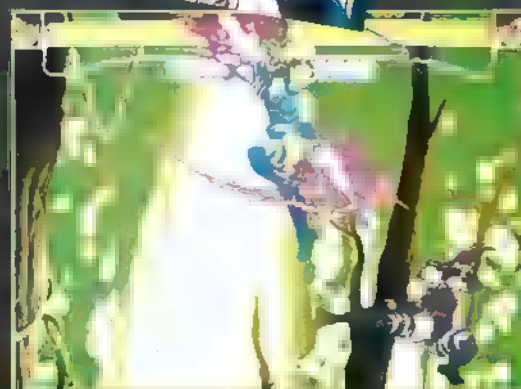
décors et des sprites, même jauge spéciale pour réaliser des attaques spéciales du genre Super Combo. Et le jeu n'occupe "que" 37 Mo! Cette escalade s'explique par la qualité des animations. En comparaison, celles de Street Fighter II paraissent limitées et simplistes. Un simple coup de poing n'est plus représenté par un mouvement du bras du héros; c'est carrément tout le sprite du corps qui est redessiné à chaque étape de l'animation, donnant au mouvement du personnage un réalisme jusque-là inégalé. Représentant actuellement le nec plus ultra de Capcom en matière de jeu de combat, X-Men devrait devenir particulièrement populaire aux Etats-Unis... en Europe, où les aventures des super-héros des comics américains sont mieux connues qu'au pays du Soleil-Levant.



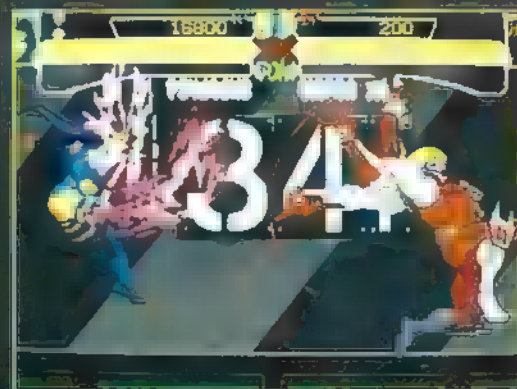
Les sentinelles, ces robots qui traquent les mutants pour les annihiler, sont de rudes adversaires, toujours prêts à vous expédier une petite grenade ou un missile.



Une des forces des X-Men: combattre en équipe. L'union fait la force!



Psylocke contre Psylocke. Vous battre avec un ami en utilisant le même personnage vous place dans les mêmes conditions et permet de voir sans contestation possible qui est le meilleur.



Digne de sa réputation, Omega Red balance en fourbe un petit cadeau Psylocke.



## LE FACTEUR X SONNE TOUJOURS DEUX FOIS!

Les X-Men ont été créés en 1963 par l'éditeur de comics américain Marvel. A l'instar des Quatre Fantastiques, l'équipe des X-Men est devenue rapidement une des bandes dessinées vedettes de Marvel. Au cours de la vingtaine d'années pendant laquelle ces super-héros ont sévi, l'équipe a connu quelques modifications, départs et nouveaux venus. Mais Cyclope et son rayon optique (leader), Colossus, le Soviétique au corps de métal vivant, Serval (Wolverine, pour les Anglo-English) et ses griffes d'adamantium font partie des vieux de la vieille.

### LES GENTILS MUTANTS



Bobby Drake, alias Ice Man.



Wolverine.



Cyclope.



Colosus.



Tornado.



Psylocke.



Silver Samurai.

### LES MÉCHANTS MUTANTS

CAPCOM/ARCADE

Supportable  
du Japon



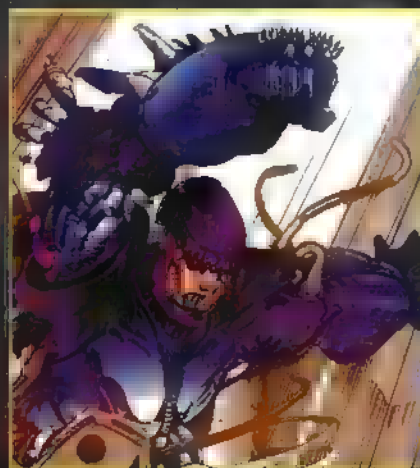
Spirale.



Omega Red.



Magneto, le boss.



La Sentinelle.

LE JAPON EN DIRECT



## MUTANT, MUTANT ET DÉMI!

Les six mutants qui composent l'équipe des X-Men affrontent dans ce jeu Magneto, l'un de leurs ennemis le plus redoutables. Avant de vous mesurer à lui, il vous faudra triompher de ses troupes: les mutants renégats. Les différents duels seront plutôt équilibrés, mutants contre mutants. En effet, chacun des belligérants possède une maîtrise complète des sports de combat ainsi qu'une panoplie de coups spéciaux directement issus des pouvoirs de mutants des protagonistes. Bref, c'est une histoire de mutants! A une exception près: parmi les troupes de Magneto se trouve une Sentinelle, un de ces robots géants programmés pour casser un mutant.

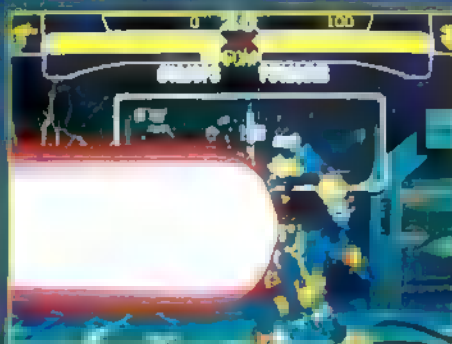


Les troupes se font face dans cet écran où vous pourrez choisir le costume que vous voulez incarner. Vous pourrez affronter les hommes de Magneto, ou bien les X-Men. Il est aussi possible de se battre contre son propre double.

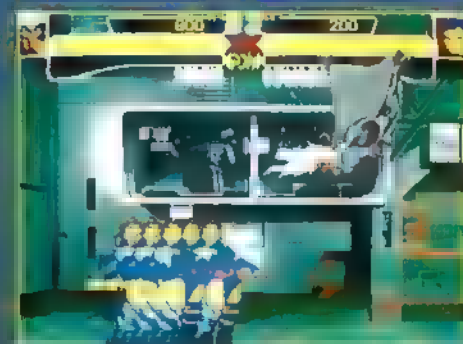
## ARCADE



Les attaques s'opèrent toujours tout en finesse!



Cyclone, d'un seul regard, fait de la pluie!



Le double d'un des personnages du jeu: le Professeur.



Servant en prend plein les dents. Le sprite de Colossus est traité de façon spéciale pour donner une impression de vitesse.



Colossus semble ébranlé par un coup de spleen existentiel.



Omega Red: la pêche!



# CANNON FODDER

"INUTILE D'ATTENDRE QU'ILS VOUS MARCHENT SUR LES PIEDS...  
N'ALLEZ SURTOUT PAS MACHETER QUE VOUS EN SEREZ VITE DÉBARRASSÉS.  
N'ESSAYEZ PAS D'ÉTOUFFER LEURS CRIES.  
ET N'OUBLIEZ PAS D'ALLER VOUS LAVER LES MAINS APRÈS..."



"VIVEMENT  
QU'ILS NOUS  
FASSENT LE 2 !"  
SUPER POWER  
89%

"UN PETIT  
- CHEF D'ŒUVRE -  
CONSOLES +  
85%

"RIGOLO,  
DIVERTISSANT ET  
TRÈS SYMPA"  
PLAYER ONE  
89%



**Sensible**  
SOFTWARE

AVAILABLE ON  
**MEGA DRIVE**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED,  
35-36 LADBROKE GROVE, LONDON W10 5AH  
© 1993 SENSIBLE SOFTWARE © 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED.  
VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.  
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 233 RUE DE L'ÉPIQUE, NIVERT 75016 PARIS.



# Light Crusader

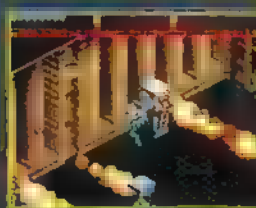
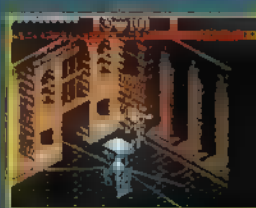
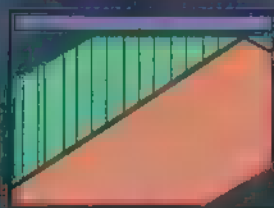
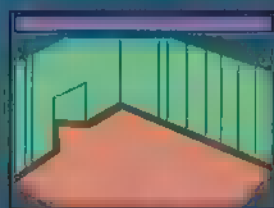
Le petit nouveau de Treasure, Light Crusader (qui risque de s'appeler Relayer en dehors du Japon), s'annonce comme un jeu d'exception, au même titre que Zelda pour la SFC. Reprenant le mode de représentation en pseudo-3D utilisé par LandStalker par exemple, cette cartouche de

Mo vous entraîne dans une sorte de jeu de rôles/aventure en fausse 3D, où l'action est privilégiée. Tous les combats s'effectuent graphiquement sous vos yeux par l'intermédiaire de votre blondinet de héros. Celui-ci donne force coups de sabre. Il peut récupérer des armes blanches plus efficaces au cours de ses pérégrinations, ou bien en acquérir auprès des armuriers.

Vous incarnez un chevalier, plus vaillant de cœur, en armure et les cheveux volant dans le vent. Votre souverain vous a chargé d'une périlleuse mission: récupérer les quatre éléments fondamentaux de l'eau, du feu, de l'air et de la terre. Ceux-ci vous permettront de réexpédier dans leur univers les forces de l'ombre et leurs cortèges de monstres qui dévastent le royaume.



A droite, vous-même, engoncé dans une armure et au sabre au poing, en train de jouer les acrobates. A gauche, le dragon rouge et boss de fin de niveau par la même occasion. Un petit saut de l'ange pour en venir à bout.



Bien sûr, il vous faudra surtout explorer donjons, châteaux et cavernes, mais la verte campagne vous permettra de prendre un petit bol d'air, histoire de vous décroquer les bronches.



- Zone de l'écran réellement utilisable par le joueur. Elle représente suivant les scènes de 25% à 50% de l'écran.
- Barre d'information concernant votre héros et les boss que vous allez affronter.
- Zone de l'écran dans laquelle le décor donne l'impression de relief et de 3D.

Un petit tour chez l'armurier et vous pourrez faire deux ou trois emplettes, comme cette fiole bleue qui vous permettra de remonter vos points de GP d'un seul coup.

## DU GRAND ART SUR MEGADRIVE

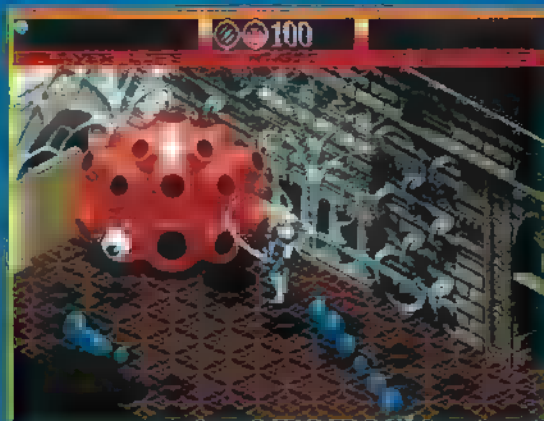
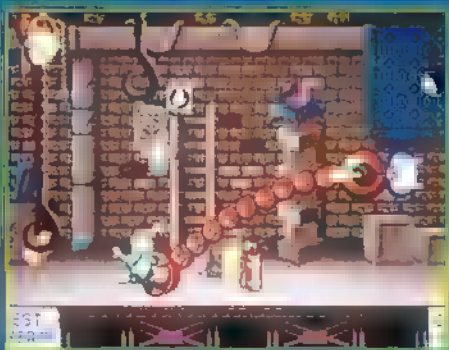
Le jeu est quasiment en plein écran: seule une bande contenant l'état des forces de votre personnage et de l'adversaire – en cas de duel contre un boss de fin de niveau – et votre pouvoir magique apparaît en haut de l'écran. Certes, du fait du mode de représentation choisi (voir encadré "De la vraie-fausse 3D"), la zone de jeu réelle est encore plus limitée. Mais, en contrepartie, Light Crusader vous offre une balade splendide dans un univers incroyablement réaliste. Le souci des détails se manifeste à travers la richesse des décors: murs de brique, parois ouvragées, colonnes sculptées... Il s'en dégage une impression de richesse et de diversité incroyable. Certes, la limitation imposée par la taille de la cartouche, associée à la taille de l'univers à explorer ont obligé les graphistes à recourir à certains trucs, comme la réutilisation d'éléments du décor dans plusieurs scènes différentes, souvent en

jouant simplement sur les teintes. À côté des décors de fond, les écrans fourmillent d'objets incroyablement détaillés qui contribuent à donner un cachet particulier à chaque endroit. Ce sont par exemple les vaches que vous rencontrerez dans les champs, mais aussi les cou-teaux, aliments ou ustensiles que vous découvrirez dans les cuisines. Enfin, dernier avantage du mode de représentation de Light Crusader, l'utilisation de la troisième dimension. A la différence des traditionnels jeux de rôles graphiques genre Zelda et autres Seiken Densetsu 2 (Secret of Mana), votre personnage se déplace horizontalement, verticalement, mais aussi en hauteur. Tout est bon pour le faire changer de plan: escalier, ascenseur ou, le plus souvent, plates-formes suspendues dans les airs. Cela donne un intérêt nouveau aux différents combats et affrontements.



## LA BOÎTE A TREASURE!

Treasure est l'une des meilleures équipes japonaises de développement travaillant sur Megadrive. On lui doit des jeux comme Gunstar Heroes ou Dynamite Headdy. Bien que ne faisant pas partie de l'équipe de programmation Sega, les programmeurs de Treasure travaillent en relation étroite avec la firme hérissée de piquants. Treasure, avant de s'établir comme studio de développement, avait acquis une expérience solide de programmation au sein de Konami.



Cette espèce de gros champignon n'est qu'un boss de milieu de niveau. Pourtant, il va vous occuper un moment: à mesure qu'il avance, surgissent de ses différentes cavités des sortes de serpents constitués de sphères bleues. Vous devez larder les premiers évitant les seconds. En haut à l'écran apparaissent des sorts magiques dont vous disposez. Vous avez le choix parmi plus de quinze sorts magiques. A vous de récupérer les sphères de cristal adéquates.

To visit or not visit le cimetière? Optez plutôt pour la seconde solution. L'expérience est plutôt enrichissante!

LE JAPON EN DIRECT



Le métier de héros de jeu de rôle a ses obligations. Et l'une d'elles consiste à discuter avec tous les personnages que vous rencontrerez.

## DE LA VRAIE-FAUSSE 3D

Light Crusader est un jeu en pseudo-3D, à la façon de LandStalker par exemple. La pseudo-3D est à la 3D ce que Canada Dry est à l'alcool (ou alors ce que la 3D est à une console de jeu, me souffle Ze Killer!): un succédané. La pseudo-3D a l'apparence de la 3D, mais ce n'est pas de la 3D, vous l'aurez compris. En fait, il s'agit d'une représentation 2D du décor, qui utilise un angle de vue tel qu'il donne au joueur l'impression de la 3D. Elle est dessinée par le graphiste, et non pas calculée par l'ordinateur. Contrairement à la vraie 3D, la scène est figée. Il est impossible de changer de point de vue lorsqu'on tourne autour d'un objet. Par exemple, comme dans les jeux en vraie 3D.

Le principal avantage de la pseudo-3D est bien sûr de donner une impression de 3D sans avoir à réaliser la quantité de calculs nécessaire. L'inconvénient majeur réside dans la taille de la surface de jeu qu'elle offre au joueur. La pseudo-3D a en effet besoin d'une place pour donner cette impression de relief (représentation des murs, ombres portées ou autres objets du décor). La pseudo-3D crée donc des zones du décor auxquelles le joueur ne peut accéder.

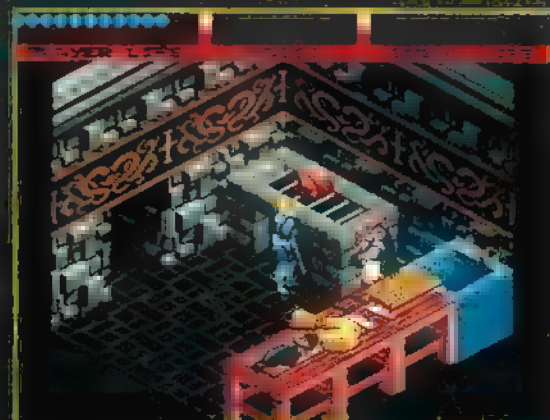


C'est la multitude de détails, comme le sac posé sur le lit, ou encore les tableaux accrochés au mur, qui confère toute son atmosphère à Light Crusader.



Votre souverain vous charge d'une mission d'importance. Ne le décevez pas!

La visite du château se poursuit par celle des cuisines: gruyère, thon, poulet grillé... Jamais un jeu n'a atteint ce niveau de précision dans le détail!





ATLUS/ARCADE

disponible  
au Japon

# Goketsuji Itchizoku II



Le jeu de combat est la suite d'Itchizoku premier du nom, sorti sur borne d'arcade voilà cinq ans, adapté sur consoles l'année dernière. Itchizoku est cependant peu connu dans les salles d'arcade françaises, mais beaucoup plus au Japon, où il fait partie des multiples clones. Par rapport à la première version, il n'y a guère de bouleversements. Dans le fond de l'écran, des spectateurs s'agitent selon des animations monotones simplistes (dances, applaudissements, groupe de rock en plein concert...). Les juges, petits bonshommes masqués comme les montreurs de marionnettes japonais, sont également au rendez-vous. On retrouve les combattants du premier épisode: Annie Hamilton, White Buffalo, Thin Nen, et surtout, l'infâme Oume Goketsuji, cette mégère de 79 ans qui peut se transformer en charmante jeune fille et dont l'attaque spéciale n'est rien d'autre que des cœurs qu'elle envoie à l'adversaire baisers dans les gencives de ses adversaires.

Les nouveautés concernent essentiellement l'apparition de nouveaux personnages. Il y a tout d'abord Kurara Hananokoji, fillette de 13 ans qui peut se transformer en une fure sur patins à roulettes armée de gants-coups et poing américains. Kanji Kokuin est, quant à lui, un octogénaire, le nez chaussé de lunettes de soleil, qui - c'est le moins qu'on puisse dire - a encore une sacrée pêche! Son fils, Kintaro, a 8 ans et peut se transformer en une espèce de chien-garou. Oshima est une nouvelle venue dans la famille Goketsuji. C'est l'aînée de la famille avec ses 101 ans, mais cela ne l'empêche nullement de crêper le chignon de sa petite sœur. Enfin, le dernier des cinq nouveaux personnages est censé être un Arabe, Sahado Asranryuto, qui combat à coups de sabre ou grâce à un génie qui jaillit d'une lampe magique. Il sera converti sur PS-X prochainement.



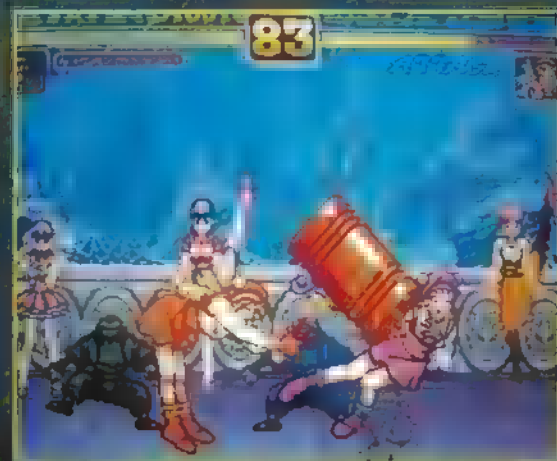
Buffalo White a beau affronter son frère de sang, cela ne l'empêche pas de distribuer des beignes allègrement.



En haut à droite apparaît le mot "Attack"! Votre jauge ayant atteint le maximum, vous exécutez une attaque spéciale.



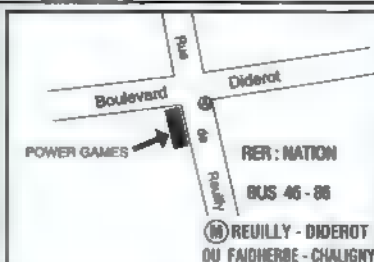
Sahado Asranryuto manie le feu aussi bien que le sabre.



Un coup de masse calme n'importe quel excité.



**HORAIRE D'OUVERTURE :**  
Lundi au samedi de 10h à 19h30



# POWER GAMES

**NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES  
CONDITIONS DU MARCHE SUR : • MEGADRIVE, MEGA CD • NEO GEO ;  
NEC • SUPER FAMICOM, SUPER NES, SUPER NINTENDO.  
REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT**

CONSOLE PAL + 1 jeu	TEL.
TOSHIDEN	599F
RIDGE RACER	599F
ULTIMA PARODIUS	599F
STARBLADE	599F
DARSTALKER	599F
TEKKEN	599F
MOTOR TOON GP	599F
COSMIC RACE	599F

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_ TEL : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_ CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
PAIEMENT : \_\_\_\_\_ CHEQUE \_\_\_\_\_ MANDAT LETTRE \_\_\_\_\_  
CARTE BLEUE : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] DATE D'EXP: ..  
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : \_\_\_\_\_



**F**ujimaru vous place dans la peau d'un chef de clan ninja, en plein Moyen Âge japonais. Vous et vos troupes provenez tous du même petit village. Votre mission consiste à accroître puis à étendre la renommée du clan. Le jeu comprend deux aspects. D'une part, des séquences où c'est la stratégie qui prime. Dans cette partie, vous préparerez vos coups de main, vous entraînerez vos ninjas, vous déciderez de construire de nouveaux bâtiments, de les fortifier, vous gèrerez les cases d'armes... En plus de vos hommes, anonymes, que vous manœuvrerez comme des pions sur une carte en 3D, vous disposez de "lieutenants". Suivant la personnalité de chacun, vous leur assignerez telle ou telle mission.

Parmi celles-ci, il vous faudra lutter contre les incursions et les provocations des autres familles de ninjas, qui ont, elles aussi, les dents longues. Vous devrez également mener à bien les missions confiées par les samourais et autres hōbeaux du coin: gêneurs à éliminer, témoins à supprimer, places-fortes à investir... Dans cette partie du jeu, orientée action, vous combattrez vos adversaires, notamment au

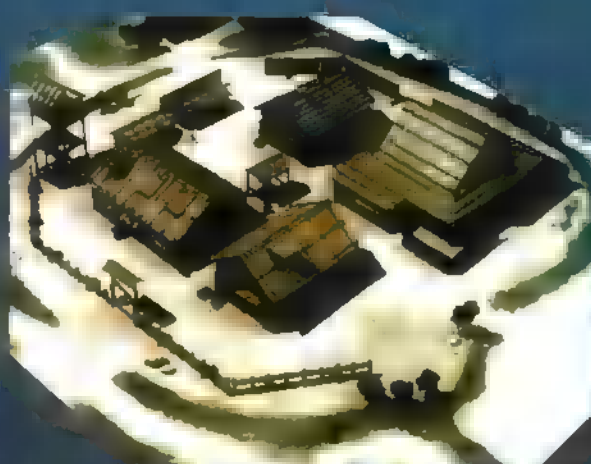


cours de duels auxquels vous participerez vous-même ou enverrez vos lieutenants, qui en découleront avec les "gradés" des troupes adverses.

Le but ultime du jeu est d'arriver à fédérer les différentes familles de ninjas sous votre autorité, louer vos services au daimyo (personnage qui dirige les samourais, officiellement pour le compte de l'empereur), jouant ainsi un rôle dans la réunification du Japon médiéval.



Votre clan et son univers impitoyable.



Le village de votre clan ninja, perdu au milieu de la campagne nippone.



Après avoir rompu ses tuyaux, vous achevez cette espèce de ninja-scarabée au katana.







La 3D est à la mode. Même les caractéristiques de vos troupes sont en 3D. En 3D et... en japonais!



Lors des phases de combat, vous voyez votre ninja de dos, qui besogne avec les différentes armes à sa portée (nunchaku, masse d'armes, cuillère, pot...).

## ESPIONS ET ASSASSINS, LES NINJAS

Les ninjas, avant d'être des guignols déguisés en noir pour films de karaté de série B, ont été une réalité historique. Ils n'avaient pas grand-chose à voir avec les caricatures que l'on voit fleurir dans les BD, dessins animés ou autres publications qui sont l'étude historique ce que Dorothee est au Killer.

Les ninjas sont mentionnés dès la période Heian, mais c'est surtout entre le XII<sup>e</sup> et le XIII<sup>e</sup> siècles, période qui correspond à notre Moyen Âge européen, que les seigneurs féodaux ont passé leur temps à s'affronter et à essayer de s'emparer du pouvoir et du fief de leurs voisins. C'est également à cette époque que les techniques martiales se perfectionnent, à la fois techniques de combat collectives et techniques individuelles pour permettre aux moines mendiants, aux marchands ou aux artisans (les villageois de base se faisant généralement découper en rondelles sans même protester!) de se protéger contre les raids et pillages de la soldatesque.

C'est à cette époque également que le "ninjustu" dévie: de combat individuel servant surtout à la protection des personnes contre les incursions de pillards, brigands ou rôlins (samouraïs sans maître, qui s'adonnent souvent au pillage), il devient la "science" de mercenaires, opérant collectivement ou parfois seuls. Ces "clans ninjas" se louaient à tel seigneur, tel riche marchand pour l'escorter discrètement dans un de ses voyages par exemple. Les ninjas deviennent alors de simples hommes de main, mais rompus au combat et spécialistes des coups tordus, ce qui les fait mépriser des samouraïs et autres "bushis" (guerriers). Ces der-

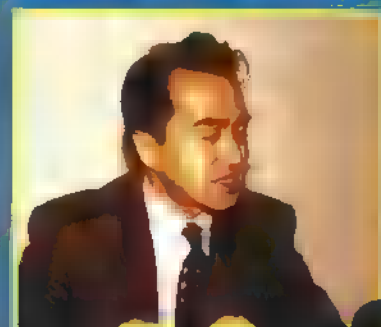
niers, tout en les méprisant, n'hésitaient toutefois pas à faire discrètement appel à eux en cas d'opérations spéciales (espionnage, déstabilisation, assassinat d'opposant et cueillette du houx...). Ces clans, ou familles, ninjas étaient environ soixante-dix dans les régions montagneuses de Iga et de Koga, entre Nagoya et Kyoto, où ils pouvaient gambader dans la verte campagne en se balançant des pétales de rose et en apprenant à faire souffrir son prochain avant de faire passer de vie à trépas.





# Promenons-nous chez Sega

Parmi les équipes de développeurs de Sega, deux sont particulièrement fameuses: l'Amusement Machine Department (ou, plus simplement, AM2) et son homologue, l'AM3. Cette réputation est due au fait qu'une bonne partie des succès de Sega en arcade, qui deviennent par la suite des hits de la Megadrive (de *Rad Mobile* à *After Burner* en passant par *Virtua Fighter* et autres *Virtua Racing*), sortent de leurs laboratoires. Actuellement, ces équipes de développement sont de plus en plus concernées par les consoles, et non plus uniquement par l'arcade, via les adaptations de succès d'arcade sur Saturn et les développements sur Titan (ST-V). Consoles+ a voulu en savoir un peu plus sur les nouvelles orientations de ces bastions de l'arcade made Sega.



Lors de l'interview, étaient présents monsieur Kurokawa, du département AM2, ainsi que le designer et le responsable programmation, messieurs Sasaki et Yamamoto.

## AM2, VIRTUA FIGHTER 2, LA SATURN ET LA DESTINÉE HUMAINE...

**A** lors que *Virtua Fighter* (VF), le jeu de combat vedette de Sega, vient d'être adapté sur Saturn, contribuant pleinement au succès de son lancement, la firme au hérisson bleu vient de commencer la conversion de la suite de ce jeu, *Virtua Fighter 2*, sur sa nouvelle console. A cette occasion, C+, bravant les tornades de vent, les bourrasques de neige et les attaques suicides des traîneaux de pères Noël kamikazes, est allé interroger les développeurs de ce jeu qui, dès sa disponibilité dans les salles d'arcade nippones à l'automne dernier, a connu un succès immédiat.



## VIRTUA FIGHTER 2

**CONSOLES+ :** D'où vient le formidable succès de VF 2 ?

**AMUSEMENT MACHINE DEPARTMENT 2 :** En ce moment, les jeux vidéo faisant appel à la 3D sont très à la mode. De plus, il est possible qu'une part du succès de VF 2 au Japon vienne du fait que les joueurs au fur et à mesure qu'ils jouent, découvrent de nouvelles



Pour finir son adversaire, Jeffry s'assied carrément sur ce dernier. (Arcade)



commandes du jeu. Sega n'a pas divulgué toutes ses commandes (attaques et mouvements de VF) comme c'est le cas habituellement. Le joueur doit les découvrir par lui-même en jouant, ou bien à travers les articles publiés dans les magazines de jeu vidéo japonais, auxquels nous fournissons des renseignements au compte-gouttes.

**C+ :** L'équipe qui a réalisé VF est-elle identique à celle qui s'est occupée de VF 2 ?



Comme dans VF premier du nom, les mouvements de caméra ainsi que les zooms vous permettent de "coller" à l'action! (Arcade)

**AM2 :** C'est quasiment le même.

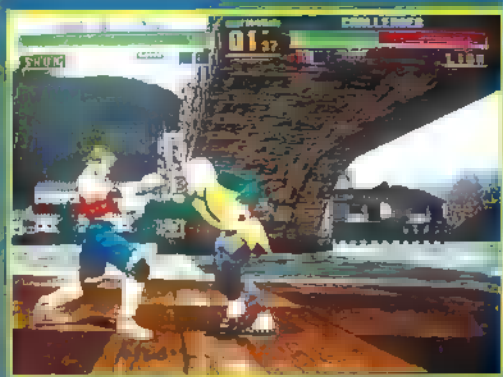
**C+ :** Quand le projet VF 2 a-t-il débuté ?

**AM2 :** Nous avons commencé à programmer VF 2 juste après avoir terminé VF. Le projet nous a pris un an.

**C+ :** Quelles sont les différences entre VF 1 et VF 2 ?



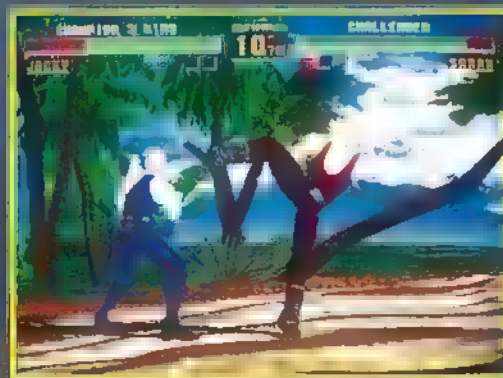
# pendant que le père Noël n'y est pas



Non seulement les combattants ont subi un lifting efficace, mais les décors autour des aires de combat également. (Arcade)



Jeffry, dont le nom n'est autre que celui d'un programmeur de l'équipe de VF, s'est efficacement placé en garde haute pour parer un ura-mawashi-geri de Wolf. (Arcade)



L'angle de vue légèrement plongeant de la "caméra" donne l'impression que Sarah est une naine comparée à Jacky. (Arcade)

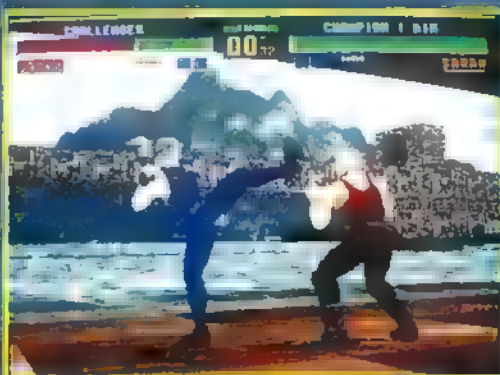
AM2: VF 1 a été réalisé sur la carte d'arcade Modèle 1, alors que VF 2 a été réalisé sur le Modèle 2. Le nombre de polygones des combattants est plus réduit dans VF 2, car certains détails, comme la figure des personnages, sont rendus grâce au mapping de texture, et non pas à l'aide de petits polygones comme dans VF 1.

C+: Quelle est la politique de Sega en ce qui concerne VF 2 pour l'Europe?

AM2: VF 2 a été importé en Europe en petite

## LA VIRTUAFIGHTERMANIA

La Virtuaftermania est telle au Japon que des myriades de produits, jouets, mangas, T-shirts, et divers gadgets à l'effigie des combattants du jeu d'arcade poussent comme des champignons après la pluie, sur l'air de "Cueillez-moi, cueillez-moi, cueillez-moi!"



Qui aime... s'adonne à... Qui aime... s'adonne à... (Arcade)

quantité. Bientôt, un plus grand nombre de VF 2 seront disponibles dans ces pays. En Europe et aux États-Unis, nous avons décidé de laisser ensemble sur le marché VF 1 et VF 2. Les parties de VF coûteront moins cher et permettront aux joueurs de se familiariser avec le jeu, avant d'aller relever quelques défis sur la nouvelle version.

C+: La même stratégie est-elle appliquée au Japon?

AM2: Non, pour le marché japonais, nous remplaçons peu à peu les anciennes bornes de VF par le nouveau modèle. À terme, il n'y aura que des VF 2 au Japon.



Explication entre deux descendants de l'empire Milieu. (Arcade)

C+: Avez-vous commencé à travailler sur la version de Virtua Fighter 3?

AM2: Oui, elle est en chantier. Virtua Fighter 2 était basé sur le thème de la Chine. VF 3 reposera sur un autre thème, mais il est trop tôt pour vous en dire plus. Cette nouvelle version comportera de nouveaux personnages. Il y aura deux nouveaux combattants, en plus des dix déjà présents dans VF 2. En fait, ces deux nouveaux personnages ont été conçus lors de la réalisation de VF 2: quatre nouveaux héros avaient été créés, mais seuls Lion et Shun ont été intégrés dans VF 2.



Sega a installé sur la borne d'arcade les commandes minimales pour jouer à VF 2. Les joueurs nippons découvriront les autres attaques par eux-mêmes ou bien, peu à peu, en lisant la presse nipponne.



Sur le panneau, il est marqué: "Attention! Chute de doigts, de pieds, de poings!" (Arcade)



## AM2 ET LA SATURN

C+: Quelle a été la principale difficulté lors de la conversion de VF sur Saturn?

AM2: La fréquence de rafraîchissement (nombre de fois où l'écran est redessiné par seconde) de la version arcade est de 60 images/seconde. Sur la Saturn, elle est deux fois moins rapide (30 images/seconde). C'est ce qui nous a posé le plus de problèmes, mais le résultat final apporte une qualité graphique, visuellement parlant, identique.

C+: Où en est la conversion de VF 2 sur Saturn?

AM2: Le développement vient de commencer. Dans la version actuelle sur un émulateur Saturn sur station SGI, les personnages se déplacent. Ils peuvent effectuer des mouvements, mais les routines de combat ne sont pas encore implémentées.



Daytona USA en version arcade.



...et sur Saturn, mais développé à 40% seulement.

C+: Quel est le nombre de polygones utilisés pour les personnages de VF 2 et VF 2 version Saturn?

AM2: Pour VF 2, je ne peux rien vous dire, ce chiffre est confidentiel. En ce qui concerne VF 2, les personnages ont entre 1 000 et 1 500 polygones. Les combattants de la version Saturn sont composés de 700 à 800 polygones. Mais grâce au recours au plaquage de texture, la qualité de la représentation graphique est identique.

C+: Votre département est-il en train



Vroum, vroum!! (Saturn)

de préparer des jeux Saturn?

AM2: L'AM 2 travaille sur la conversion de Daytona USA. Le jeu est actuellement terminé à 40%. Nous nous attaquons à la conversion de Virtua Cop très bientôt.

C+: Combien de Saturn Sega a-t-il réussi à vendre au Japon?

AM2: 230 000 unités (dont 170 000 le premier jour) ont été commercialisées jusqu'au 23 décembre. Nous comptons en vendre 500 000 d'ici à la fin de l'année.

"Quand nous commercialiserons la Saturn aux Etats-Unis et en Europe, les options MPEG, Video CD et Photo CD seront disponibles. A la différence de ce qui se passe pour le Japon, la Saturn sera plus proposée comme une plate-forme multimédia que comme une console de jeu."

## LA TITAN SUR ORBITE



Golden Axe: le Duel est le premier jeu sur ST-V. Basé sur l'univers et les personnages de Golden Axe, un des hits de la Megadrive, il s'agit d'un jeu à la SF II. (Arcade)



Les attaques spéciales de Golden Axe sont graphiquement superbes. (Arcade)

C+: AM2 va-t-il développer des jeux pour Titan (c'est-à-dire le ST-V, appellation contrôlée officielle)?

AM2: Nous en avons l'intention, mais nous n'avons pas encore commencé.

C+: Les jeux ST-V seront-ils identiques aux versions Saturn? Combien de temps faut-il pour convertir un jeu ST-V sur Saturn?

AM2: Il y a des différences. Des équipes différentes ont réalisé les deux versions. Pour réaliser une conversion, il faut compter entre trois et six mois suivant le jeu.

C+: Les jeux ST-V peuvent-ils être des conversions de jeux d'arcade basés sur le Modèle 1 ou bien sur le Modèle 2?

AM2: On peut convertir sur le Titan des jeux conçus avec le Modèle 1 aussi bien qu'avec le Modèle 2. Mais nous comptons développer surtout des jeux originaux.

C+: Quel est le prix d'une carte ST-V par rapport à celui d'un Modèle 2?

AM2: Un jeu Modèle 1, avec son meuble, coûte environ 8 000 dollars (soit peu près 48 000 francs).



Voici la ST-V ou, plus joliment, la Titan.



Vivement la version Saturn! (Arcade)



# DAYTONA USA SUR LES ANNEAUX DE LA SATURN



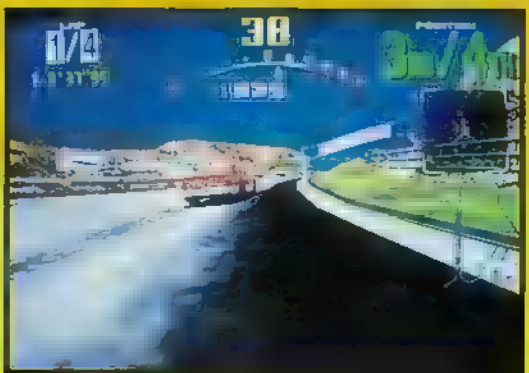
Les fenêtres des voitures de Daytona ne sont pas réellement transparentes. Mais vous pouvez voir l'ombre grise censée représenter le conducteur de la voiture. (Arcade)



Sous les pavés, la plage... et sur les vitres, les nuages! (Arcade)



241 km/h et vous êtes dernier! Je n'ose imaginer à quelle vitesse roule la voiture qui est en tête! (Arcade)



Après son hit, le fameux Virtua Racing, Sega a réalisé, voici plus d'un an, une autre simulation de course: Daytona

USA. Par rapport à Virtua Racing, celui-ci

introduit un certain nombre de nouveautés.

Tout d'abord, le jeu n'est pas basé sur un système d'arcade Modèle 1 mais sur un Modèle 2. Esthétiquement, cela se traduit par l'utilisation de texture. Par rapport à Virtua Fighter 2, qui utilise également le Modèle 2 - mais un Modèle 2 légèrement amélioré avec, notamment, plus de RAM vidéo -, Daytona USA ne recourt qu'au mapping monochrome (une seule teinte de base avec des dégradés obtenus en rajoutant des pixels blancs ou noirs). Malgré cette limitation, qui a disparu avec les derniers jeux de Sega (Virtua Fighter 2, Virtua Cop...), Daytona a provoqué une petite révolution graphique à sa sortie, bien qu'il ait un peu souffert de l'arrivée, un peu auparavant, de son concurrent signé Namco, Ridge Racer.

D'autre part, il ne s'agit plus d'une course de formule 1, mais d'une course de stock-cars. Après un petit tour d'échauffement, les voitures s'élancent sur la piste. C'est à celui qui passera le premier, et le plus souvent en force! Vous voyez d'ailleurs votre capot, au fur et à mesure des impacts, se défoncer progressivement.



Vous avez aimé la version arcade, la version Saturn vous attend. (Saturn)



Les angles de vue accentuent l'intensité de la course. (Arcade)

Pour le moment, la démo de Daytona USA, finie à 40 %, ne comporte aucune indication à l'écran. (Saturn)

LE JAPON EN DIRECT



## AM SEGA RALLY, ET LA COMPOTE AUX POMMES DE REINETTE...

L'AM3, et son univers impitoyable, est l'un des départements de Sega dans lequel des programmeurs, à l'aide de leurs petits index, tapotent sur leurs claviers afin de programmer de beaux jeux d'arcade, complètement purs. Concurrent direct de l'AM2, il regne entre les deux départements ce que Sega pourrait qualifier de "sain esprit d'émulation" entre camarades heureux d'œuvrer pour le bien de leur société, mais que certaines mauvaises langues caractériseraient par une "lutte à couteaux" entre l'AM2, et son responsable Suzuki San, et l'AM3, et son responsable Suzuki San. Les vedettes dans la presse nipponne et internationale, et l'AM3, et ce département a réalisé certains jeux parmi les plus grands succès d'arcade de Sega, tel *Radi Mobile*. Par rapport à *Daytona USA*, la sensation de conduite de *Sega Rally* est beaucoup plus réaliste. Les photos qui sont ici offertes à votre admiration sont issues d'une version non achevée. Dans la version définitive, personnages et animaux grouilleront au bord de la piste.

### CONSOLES +

Quand *Sega Rally* sortira-t-il aux USA et en Europe?

AMUSEMENT MACHINES DEPARTMENT 3:

Le jeu sera disponible à fin janvier au Japon, et de un à deux mois après en Europe.

C+: Pourquoi avoir fait une course de voitures de rallye?

AM3: Il y a tellement de jeux d'arcade de courses de voitures... Nous voulions faire un jeu de course différent, aussi avons-nous décidé de faire une course de rallye. Nous étions également impressionnés par les courses de rallye d'Europe ou d'Amérique.

C+: Pourquoi *Sega Rally* est-il meilleur que *Daytona*?

AM3: Les équipes de développement sont différentes [comprenez: on est meilleur, NDB]. De plus, les capacités de la cartromère utilisée pour *Sega Rally* ont été améliorées. *Sega Rally* est



*Sega Rally* est actuellement la simulation de voitures la plus réaliste. Admirez par exemple les détails de votre véhicule: plaque minéralogique, autocollants publicitaires... Vive le plaquage texture!

basé sur la seconde génération du Modèle

C+: Combien de polygones ont été utilisés pour faire une voiture?

AM3: C'est confidentiel, mais nous n'en n'avons pas utilisé tant que ça...

C+: En quoi consiste le Championship Rally Mode?

AM3: Vous commencez par le mode Beginner dans le premier

niveau. Si vous êtes en tête, vous accédez au deuxième niveau, en mode Intermediaire. Si cela jusqu'au niveau trois. Avant d'arriver au championnat, vous pourrez vous entraîner grâce à un mode Practice. Si vous réussissez à finir le troisième niveau du championnat, vous aurez l'honneur, la joie, l'avantage de participer à un Extra-Stage, qui se passe dans le nord de l'Europe.

C+: Quel a été le point le plus difficile à réaliser, lors de la programmation du jeu?

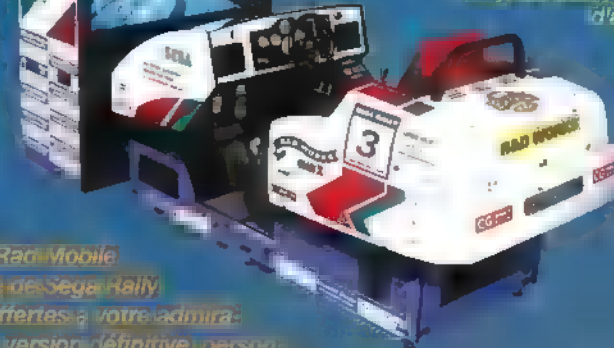
AM3: Les effets de dérapage



Admirez le mapping de texture sur les façades de maisons dans les villages que vous traversez! (Arcade)



Sur la démo de présentation de *Sega Rally*, les voitures passent la ligne d'arrivée. (Arcade)



dans les tournants et les rebonds de la voiture à cause des bosses m'ont causé plus de problèmes.

C+: Quelles sont vos relations avec les constructeurs automobiles? avec Toyota et Lancia?

AM3: Ils nous ont été d'une aide précieuse pour faire le jeu. Ils étaient ravis de coopérer!



Revivez les conditions des rallyes tel Paris-Dakar dans votre salle d'arcade préférée.

La version définitive de *Sega Rally* comportera des spectateurs humains et des animaux sur les bords de la route. (Arcade)



Les deux concurrents sont au coude à coude. Et, comme toujours, c'est dans les virages que tout se joue! (Arcade)



Pour vous aider dans votre conduite, un rétroviseur réfléchit l'image de la route et des flèches inscrites sur des panneaux verts vous préviennent des tournants à venir. (Arcade)







avant de s'arrêter en un splendide dérapage contrôlé! (Arcade)

C+: Le jeu est-il basé sur les performances réelles de ces voitures?

AM3: Oui. Nous avons respecté les caractéristiques techniques de la 1992 WRC Winning Lancia et de la 1994 Celica.

C+: Peut-on jouer à plusieurs?

AM3: Il est possible de jouer en reliant quatre coin-up pour s'affronter à quatre. Il est alors également possible de choisir sa voiture, pas seulement la couleur, mais aussi les caractéristiques de son véhicule.

C+: Est-ce que le jeu gère les effets de transparence?

AM3: C'est un peu mieux que la pseudo-transparence de Daytona, mais ce n'est pas de la vraie transparence. Il est possible de voir la forme du conducteur, comme les contours de l'intérieur de la voiture.

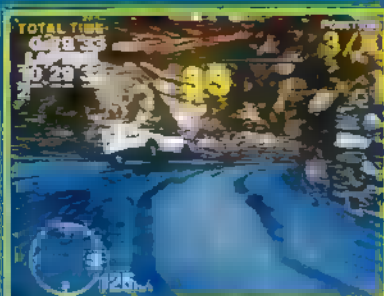
C+: Quelles sont les principales différences avec Daytona USA de l'AM2?

AM3: Les voitures et les équipes de développement sont différentes. Il y a aussi un "active shock generator". Pour améliorer le réalisme du jeu, le siège du joueur bouge afin d'épouser les creux et les bosses de la route, aussi bien que pour rendre compte des chocs contre les véhicules des concurrents. Deux moteurs bougent le siège [Daytona USA n'en possède qu'un! NDB] De plus, nous avons spécialement travaillé l'environnement sonore afin de donner une meilleure impression de réalisme.



Un jeu de course de voitures sans un boeing qui décolle ou un hélicoptère qui survole la piste est inconcevable de nos jours! (Arcade)

Votre fringant destrier (Arcade)



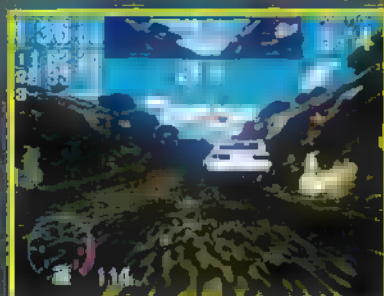
La conduite de votre véhicule est basée sur les conditions réelles d'un rallye. Les lois de la physique sont appliquées: maîtrisez votre vitesse, surtout dans les virages en épingle à cheveux! (Arcade)



Les check-points prolongent votre temps, pour peu que vous les atteigniez à temps! (Arcade)



Sega Rally possède des routines d'anti-aliasing efficaces. Voyez comme les pixels de la route ont été lissés! (Arcade)



Certains vous prennent pour des d'autres pour des **3615** et puis il y a ceux qui vous jouent du **consol plus** Le serveur costaud comme un sumo

## NOUVEAUTES MEGADRIVE

RISTAR	395 F + 0'
WARLOCK	395 F + 0'
STARGATE	429 F + 0'
TRUE LIES	429 F + 0'

## NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

TETRIS/DR. MARIO	449 F + 0'
ADVENTURE ISLAND 2	449 F + 0'
CARRIER ACE	449 F + 0'
MEGAMAN X 2 (US)	499 F + 0'
ART OF FIGHTING 2 (JAP)	589 F + 0'

## NÉO-GEO CD

+ DE 20 Titres Dispo à partir de **379 F + 0'**  
NEWS : Street Hoop - View Point  
Aggressor Dark Combat

## NOUVEAUTES 3 DO

GEX	395 F + 0'
GUARANTINE	395 F + 0'
RISE OF THE ROBOT	395 F + 0'
VIRTUOSO	395 F + 0'
MAGIC CARPET	395 F + 0'
PRIMAL RAGE	395 F + 0'
CLAYFIGHTER 2	395 F + 0'
HELL	395 F + 0'
DRAGONS LORE	395 F + 0'

32 X (Version Megadrive 1 et 2)	1290 F + 0'
NEO GEO CD + 1 JEU ou NTSC	3390 F + 0'
3 DO FZ 1 + 1 JEU Pol/50 Hz	2990 F + 0'
3 DO FZ 10 + 2 jeux Pol/60 Hz	3590 F + 0'
JAGUAR + 1 PAD + 1 JEU	1990 F + 0'
PSX SONY + Ridge Racer = 1000 F + 0' cher qu'ailleurs	
SATURN + Virtua Fighter : 2000 F + 0' de 4490 F + 0'	

## MATERIELS GARANTIS 1 AN

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!  
garantie 3 mois

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0'
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0'
NEO GEO à partir de	990 F + 0'
JAGUAR + 1 pad + 1 jeu	1590 F + 0'

## ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE  
SUR UN SERVEUR QUI BOUGE  
ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS  
JEUX : GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!

## TOP DU MOIS MEGADRIVE

THEME PARK	395 F + 0'
ATP TOUR	395 F + 0'
MEGA SWIV	395 F + 0'
NBA JAM TOURNAMENT	449 F + 0'
STREET RACER	429 F + 0'

## MEGADRIVE II

SEULE	⇒ 590 F + 0'
+ 1 JEU	⇒ 690 F + 0'
+ ROI LION	⇒ 890 F + 0'

## TOP DU MOIS NINTENDO

SUPER STAR SOCCER (6 / 02)	399 F + 0'
SUPER PUNCH OUT	449 F + 0'
SOUL BLAZER (VF)	479 F + 0'
NBA JAM TOURNOI (22/02)	499 F + 0'
DRAGON BALL Z 3 (VF)	499 F + 0'

## SUPER NINTENDO

SEULE	⇒ 590 F + 0'
+ MARIO	⇒ 690 F + 0'
ou SUPER GAME BOY	
+ MARIO ALL STARS	⇒ 990 F + 0'
ou MARIO WORLD	
+ MARIO ALL STARS	⇒ 890 F + 0'
ou DONKEY KONG avec 2 monéttes	⇒ 1090 F + 0'

## JEUX PSX ET SATURNE

Tous les titres dispos à partir de **399 F + 0'**

Les frais de port c'est nul !  
**0 Francs**

## JAPANIMATION

Eclate toi sur :

- Remarques officielles
- VHS
- Goods
- Mangas
- CDV
- Art Books...

## 149 F CASSETTES VHS

NOUVEAU ! DBZ EN FRANÇAIS SECAM

N° 1 : GARUCI	149 F + 0 F
N° 2 : LE ROBOT DES GLACES	149 F + 0 F
N° 3 : LE COMBAT FRATRICIDE	149 F + 0 F
N° 4 : NAMECK	149 F + 0 F
N° 5 : LA REYANÇE DE COOLER	149 F + 0 F
N° 6 : 1000 GUERRIERS DE METAL	149 F + 0 F
N° 7 : RED RIBBON	149 F + 0 F
N° 8 : BROLY STORY	149 F + 0 F

OU LES 4 POUR **449 F + 0 F**

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

TOTAL

## COORDONNÉES

## REGLEMENT

Nom : .....  
Prénom : .....  
adresse : .....  
Ville : .....  
Code Postal : .....

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
☐ CARTE BANCAIRE :  
Expire fin : .....  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)



# ESPACE

# 3

# games



## SUPER NINTENDO

ACTRAISER ■	399,00	NHL 95	479,00
ANIMANIACS	449,00	PITFALL	299,00
BATMAN ET ROBIN	399,00	POWER DRIVE	399,00
BLACK HAWK	449,00	PSG SOCCER	299,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	RISE OF THE ROBOT	399,00
DRAGON	399,00	SAILOR MOON	499,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	499,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	449,00	SHAO FU	449,00
EQUINOX	299,00	SPARKS TER	399,00
FATAL FURY ■	299,00	STREET RACER	399,00
F1 POLE POSITION ■	399,00	STROUMPF	299,00
FIFA SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
HYPER VOLLEY BALL	299,00	SUPER BOMBERMAN ■	399,00
JOHN MADDEN 95	479,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	429,00	SUPER METROID	449,00
KICK OFF 3	449,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00	SYNDICATE	449,00
LEGEND	349,00	TINY TOON WACKY SPORT	459,00
LEMINGS 2	419,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
LE ROI LION	449,00	VORTEX	299,00
LE RETOUR DU JEDI	429,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00	WORLD CUP USA 94	349,00
MICRO MACHINES	399,00	WWF RAW	549,00
MICKEY MANIA	299,00		
MORTAL KOMBAT 2	489,00		
NBA LIVE 95	479,00		
NBA JAM	399,00		
NFL QUARTERBACK 95	549,00		

**NBA JAM TE EDITION 549FF + CADEAU**

\* NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ A029 TURBO : PRIX ■ F  
 \* AVEC UN JEU ACHETE : ■ F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT  
 \*\* NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX  
 ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 595F  
 TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR ■ : 499 F

**GENIAL !!!**

## PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	149,00	POPULOUS	199,00
STAR WING	99,00	SKYBLAZER	199,00
		SMASH TENNIS	199,00
ART OF FIGHTING	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
BUBSY	199,00	SUPER R TYPE	99,00
CLAYMATE	199,00	SUPER SOCCER	99,00
CHOPLIFTER 3	199,00	SUPER SWIV	199,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00	SUPER TURN N BURN	199,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	TERMINATOR 2	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES)	199,00	TINY TOON	199,00
JURASSIC PARK	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
LE COBAYE	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
PARODIUS	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00
PILOT WINGS	99,00		

## MEGADRIVE

**MEGADRIVE + ALADDIN 649 F**

AERO THE ACROBAT (EUR)	399,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	399,00
CASTELVANIA (EUR)	349,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
CANNON FODDER	399,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (EUR)	489,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON (EUR)	425,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP) *	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
EARTH WORM JIM (EUR)	449,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SHAO FU (EUR)	349,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FLINK (EUR)	369,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
JOHN MADDEN 95	399,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LEMINGS 2 (EUR)	299,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LE ROI LION (EUR)	399,00	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	369,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
MEGAMAN (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MICKEY MANIA (EUR)	399,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
MICRO MACHINES ■	399,00	WWF RAW (EUR)	489,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00		
NBA JAM (EUR)	399,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUARTERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PETE SAMPRAS (EUR)	399,00		

**ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F**  
**AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F**  
**AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETES : GRATUIT**  
**\* ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**  
**AVEC UN JEU ACHETE : 99 F**

## SUPER NES USA

**SUPER NES USA - Prise peritel + 1 manette 890 F**

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DEMON'S CREST	499,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
OBITU	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	289,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXTI STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA BLACK GATE	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	399,00
WIZARDRY ■	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

## SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00
FATAL FURY	199,00
MEGAMAN SOCCER	199,00
NBA SHOWDOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	149,00
STREET FIGHTER ■	99,00
STREET KOMBAT	149,00
VORTEX	199,00
ZONE (SUPERSCOPE)	69,00

## MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	149,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR)	99,00
BUBSY ■ (EUR)	299,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A. DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GAUNTLET ■ (EUR)	129,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00
LOTUS II (EUR)	199,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SMASH TV (EUR)	99,00
SONIC 2 (EUR)	149,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZERO TOLERANCE (EUR)	129,00
ZOOL (EUR)	99,00

## SUPER FAMICOM

ART OF FIGHTING 2	590,00
COTTON 100%	249,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
LIVE A LIVE	490,00
NOSFERATU	399,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN ■	399,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

## GIQA PROMO S.F.C

**DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 299 F**

**RAMNA 1/2 4 199 F**  
**FATAL FURY SPECIAL 399 F**

IMPERIUM	99,00
SPACE ACE	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
TINY TOON	99,00
SUPER PINBALL	199,00
RUSHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JHONSON SUPER OUNK	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FIRE EMBLEM	199,00
TURICAN	99,00

## ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
MANETTE ASCII	99F
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 FF
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 FF

**SUPER GAME MAGE 379 FF**

## ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE 4 À 8	129 F

**ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z**

## SEGA 32 X

**SEGA 32 X 1290 F**

DOOM	449,00
STAR WARS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00



PARIS

3 rue Théophile Roussel  
75012 PARIS - Ledru-Rollin  
TEL : (1)43 93 82

LILLE

4 rue Faidherbe  
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune  
TEL : 20 57 84 82

15 rue Condillac  
TEL : 56 52 72 84

BORDEAUX

STRASBOURG

6 rue de Noyer  
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques  
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

## 3 DO

3DO PAL + FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)  
3DO PAL GOLD STAR

SEWER SHARK	275,00	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	SHADOW WAR	375,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00	GUARDIAN WAR	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	REAL PINBALL	299,00
TOTAL ECLIPSE	299,00	FIFA SOCCER	375,00
MEGA RACE	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
LEMMINGS	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
PISTOLET	349,00	MYST	375,00
MICROCOSME	299,00	STERNY WINDOWS (ADULTES)	375,00
THE HORDE	375,00	QUARANTINE	299,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	REBELL ASSAULT	375,00
STAR CONTROL II	375,00	NOVASTORM	375,00
ROAD RASH	375,00	COVEN (ADULTES)	279,00
SHOCK WAVE	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	375,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
SAMPLER 2 10 DEMOS - TEST ARCADE 15 min	99F/boite	JAMMIT	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	VIRTUOSO	375,00
GRIDERS	375,00	THEME PARK	375,00
CRIME PATROL	375,00	NEED FOR SPEED	375,00
ALONE IN THE DARK	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
WAY OF THE WARRIOR	349,00	SEAL OF PHAROAH	375,00
SHERLOCK HOLMES	375,00	SUPREME WARRIOR	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	DRAGON LORE	375,00
DEMOLITION MAN	449,00	CORPSE KILLER	399,00
PATAANK	375,00	RETURN FIRE	399,00
		STAR BLADE	375,00

## JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1990 F

ALIEN VS PREDATOR	499,00	KASUMI NINJA	499,00
BUBSY	449,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	499,00	DINO DUNES	449,00
CHECKERED FLAG II	499,00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499,00	TEMPEST 2000	499,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	VAL D'ISERE	449,00
CRESCENT GALAXY	449,00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
DOOM	499,00	ZOOL 2	449,00
IRON SOLDIER	499,00	MANETTE	299,00

## MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

FINAL FIGHT (JAP)	149,00	DUNE (EUR)	425,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	FIFA SOCCER (EUR)	349,00
SONIC (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	199,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
MAD DOG MC CREE (USA)	299,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	MICROCOSME (EUR)	349,00
SOULSTAR (EUR)	419,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
STARBLADE (EUR)	419,00	HEINBALL(USA)	199,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	NBA JAM (EUR)	399,00
BATTLE CORP	419,00	MISTERY MANSION	399,00

## NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990 F

04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	99,00
HATRIS	99,00
HURICANE	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 + SODI 5+4 MANETTES	399,00

### CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
PUMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

### CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	99,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL 2	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON'S LAYER 2	299,00

### ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

## SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	DAYTONA USA
MYST		PANZER DRAGON
MAJONG		CLOCKWORK KNIGHT
GALE RACER		GOTHA
TAMA		VICTORY GOAL

## NEO GEO

NEO GEO + 1 MANETTE+ NINJA COMBAT	1490 F
NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	50 F/tee
CARTE DU FAN CLUB	200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.	

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIFE	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	TEL
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROES II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

## NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING II	399,00
BASEBALL STAR II	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
LAST RESSORT	399,00
SAMOURAI SHODOWN	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

## PLAYSTATION

RIDGE RACER	STAR BLADE
PARODIUS	TEKKEN
TAMA	MEMORY CARD
EVOLUTION	TOSHINDEN

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

\* CEE, DOM-TOM :

cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) : .....  
Je joue sur :  
SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐  
SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐  
SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue ☐

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité : .....

Signature : .....

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.



# Suigoenbu



**B**eaucoup doutaient des chances de survie de la ST-V (nom officiel de la Titan, c'est-à-dire de la version arcade de la Saturn, cf. article "Promenons-nous chez Sega..." page 28), qui apparaissait bien isolée dans le monde du jeu d'arcade. Au départ, effectivement, la ST-V n'était supportée que par Sega; et encore... plutôt mollement, car la firme au hérisson bleu n'avait annoncé jusqu'ici qu'un seul jeu pour ce système, Golden Axe: The Duel. L'arrivée de Data East jette donc un pavé dans la mare: cet éditeur de jeux vidéo qui s'est toujours illustré davantage dans les jeux d'arcade que dans les cartouches pour consoles, a en effet décidé de produire son prochain coup sur la ST-V de Sega.

Celui-ci porte le nom un peu obscur de Suigoenbu, est basé sur un récit historico-mythique de cape et d'épée, qui porte le même nom et qui se déroule durant la période féodale chinoise. Colporté par les marchands chinois qui importent l'écriture, la religion bouddhiste, une bonne part

de la culture, un zillion de produits tels que le soja, durant la période correspondant à notre Moyen Âge, ce récit est aussi connu par les Chinois que par les Japonais, et fait partie des milliers de légendes qui ont bercé leur enfance. Il est dommage que les deux premiers jeux sur ST-V se ressemblent autant. Suigoenbu, comme Golden Axe: The Duel, est un jeu de combat dans lequel le joueur va affronter une série d'adversaires à travers une série de duels homériques. Les personnages, ils sont onze au total, sont tirés de la légende et portent des tenues locales. Chacun d'entre eux dispose au moins d'une arme blanche. Le principe du jeu est d'un classicisme sans surprise, mais les graphismes sont superbes.

La sortie de la version arcade ST-V est prévue pour le mois de février au Japon. Aucune date n'est encore annoncée pour la version Saturn, mais on sait qu'il faut généralement entre trois et six mois pour porter un jeu ST-V sur sa petite sœur jumelle, la Saturn.



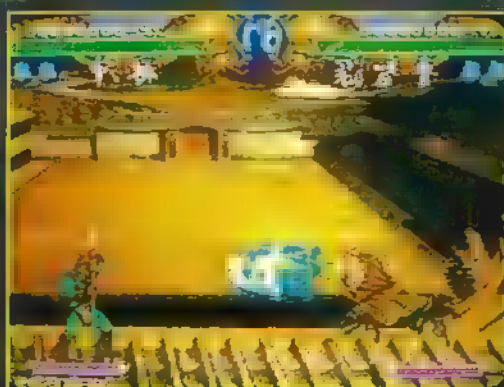
Seuls les membres de l'aristocratie possédaient les richesses nécessaires pour pouvoir s'offrir, ainsi qu'à leur monture, ce genre d'armure et de protection.



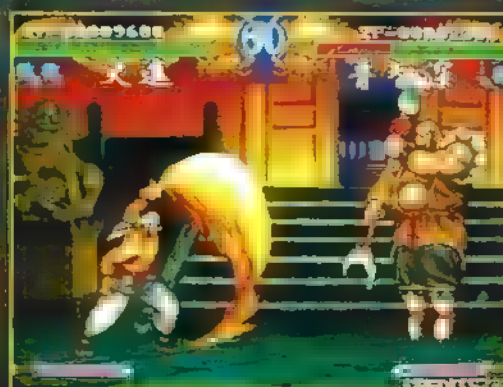
La beauté des décors transparait ici à travers, notamment, le reflet de la salle sur le sol du palais.



On pense à un jeu de Capcom qui mettait en scène, en selle, des combattants de la Chine classique.



Malgré cet imposant temple en arrière-plan, le moine ne reste pas zen!



Les coups spéciaux sont monnaie courante, et votre glaive enflammé en fait partie.



# Kido Senchi Gundam

**B**andai exfiltre peu à peu des informations sur son premier jeu PS-X: Gundam. Après les premières images que Consoles+ vous avaient montrées en exclusivité en octobre, voilà les petites dernières. Il s'agit plus des travaux préparatoires que du jeu lui-même. Les images issues de cette espèce de démo grandeur nature sont cependant plus que persuasives. Espérons que la jouabilité du jeu sera de même qualité! On sait par avance que le jeu sera basé sur le scénario de la série culte Mobile Suit Gundam. Aussi, si vous n'aimez pas les combats de MS (Mobile Suit, ou robots géants "Goldorak"), il vaudrait mieux que vous évitiez l'achat de ce CD-Rom. Les affrontements se dérouleront en 3D avec des combattants modélisés. C'est à peu près tout ce que l'on sait sur le jeu, Bandai n'ayant toujours pas communiqué son scénario. Dès que, à Tokyo, des informations filtreront, comptez sur C+ pour vous les rapporter!

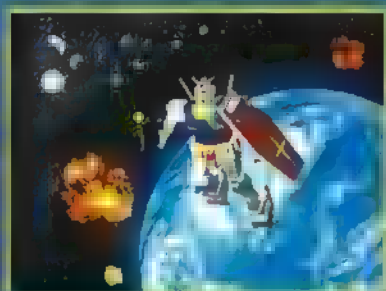


Tous les décors sont modélisés en 3D. Du relief donc, de la végétation et... des raupes, qui courent dans des galeries souterraines qu'on ne voit pas parce que, justement, elles sont souterraines (suivez un peu, qu'on!).



Ce n'est pas parce que vous avez un beau costume de Teflon que vous êtes invulnérable. Bref, battez-vous autant avec vos neurones qu'avec votre gros pistolet.

C'est l'histoire d'un robot qui rencontre un autre robot, et qui commence à lui taper sauvagement dessus!



BANDAI/PS-X

K.C.

LE JAPON EN DIRECT

# 36 70 01 00\*

## Mister Tips

### le N°1 des astuces



Quand tu bloques sur un jeu, appelle Mister Tips au 36 70 01 00. Il y a des astuces pour tous les jeux sur toutes les consoles! Chaque jour de nouvelles astuces.

\* 8,76 F/appel + 2,19 F/min



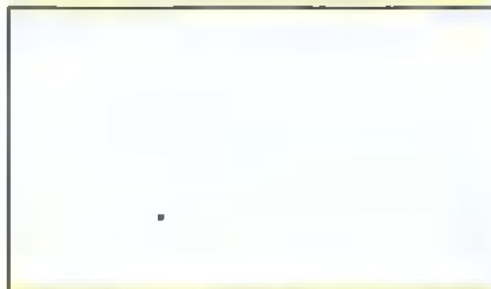
# LA GAZETTE DE LAS VEGAS

## LAS VEGAS 95: UN C.E.S. TRÈS ZEN!

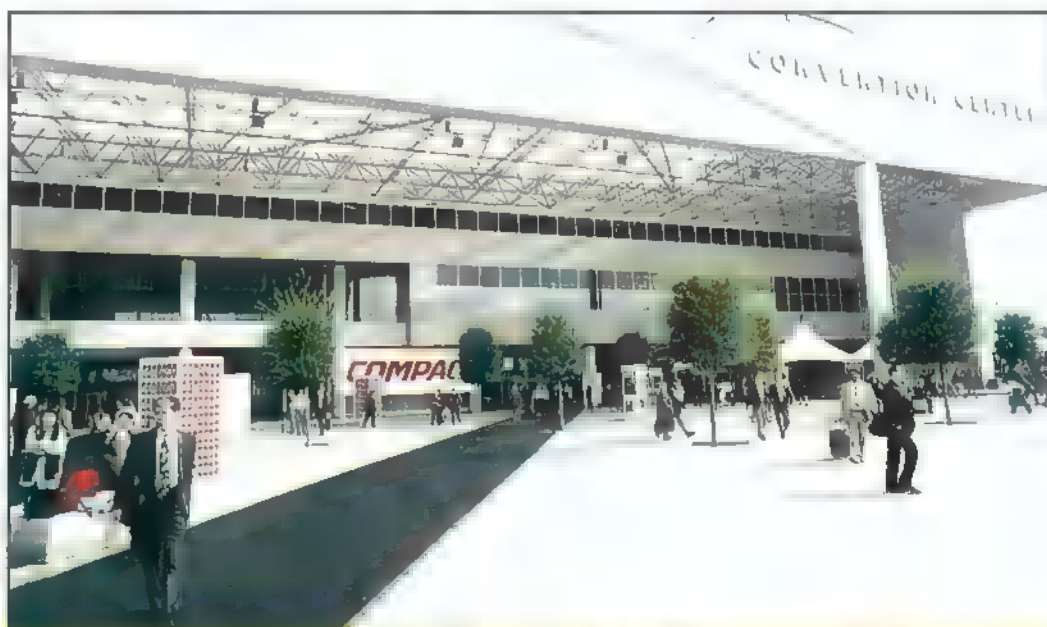
*Las Vegas nous avait habitués à mieux. D'accord, le whisky coule à flots dans les casinos et les tables de jeu font toujours autant recette, mais les nouveautés se font de plus en plus rares sur les stands du C.E.S. Entre Sega, Sony et Nintendo, qui allait ramasser le jack-pot? Personne, le combat n'a pas eu lieu!*

Un salon peut en cacher un autre. Il faut dire que ce fut un salon de transition, en LE salon, celui de Los Angeles, en mai. Comme on pouvait s'y attendre, Sony et Sega avaient fait l'impasse sur leurs nouvelles consoles

*Voilà ce que l'on pouvait découvrir au C.E.S. de Las Vegas!*



*Vous n'avez rien vu, ou pas grand-chose? Je vous rassure: nous non plus! Cette année, le C.E.S. était comparable à une dune du désert de Gobie, revue et corrigée par un moine zen. Vous cherchez de nouveaux jeux, des cartouches à se faire péter les rétines? Circulez, il n'y avait rien à voir, mais on vous a quand même pondu 20 pages...*



*Ça n'a pas l'air grand, comme ça. Mais rentrez dedans, pour voir!*

(ce qui est logique, dans la mesure où celles-ci ne seront pas lancées aux États-Unis avant l'été) et Nintendo était tout aussi discret en ce qui concerne l'Ultra 64. Les journalistes les plus optimistes espéraient que les éditeurs tiers présenteraient les jeux qu'ils développent actuellement sur Saturn ou PS-X, mais ils ont dû déchanter. En effet, puisque Sega et Sony avaient décidé d'attendre le lancement américain de leurs nouvelles consoles pour les présenter, ils ont demandé à leurs licenciés de faire l'impasse sur ces machines. Aussi, on ne pouvait guère découvrir que des jeux 16 bits (mais pas les gros hits de fin d'année, qui n'en sont encore qu'en tout début de développement). Dur dur... C'était donc le calme plat à Las Vegas, mais attention! de ce calme qui précède la tempête car la fin de l'année sera très agitée, et l'on peut s'attendre à une belle baston entre Sega, Nintendo et leur challenger, Sony!

### LE PC EN VEDETTE À LAS VEGAS

Si les consoles n'étaient pas en force à Las Vegas, le PC triomphait, avec des nouveautés toutes plus belles les unes que les autres. Nombre d'exposants prédisaient la fin de la cartouche, affirmant que le PC (en format CD-Rom) allait bouffer les consoles toutes crues. Arrêtez tout, qu'est-ce que c'est que ce délire? Certes, le PC se porte très bien ces temps-ci, mais attendez un peu l'arrivée des nouvelles consoles, car il est clair que si les ordinateurs disposent de très beaux jeux d'aventure et de superbes simulations, ce n'est pas demain la veille qu'on y verra des Ridge Racer ou des Toshinden! Aussi, si dans ce reportage sur Las Vegas, nous avons consacré deux pages à des jeux PC, ce n'est pas que nous avons retourné notre veste, c'est que ces jeux seront convertis sur Saturn et PS-X. En effet, les nouvelles consoles utilisant le CD disposeront non seulement





Informations d'ordre général sur les jeux présentés: le nouveau StarFox, le nouveau Sonic, et quelques petites infos de derrière les fagots. P. 40.

Le monde devient Cyber. Vous-même n'allez pas tarder à vous transformer. Petit état des lieux (nouvelles technologies, réalité virtuelle, jeux PC bientôt adaptés sur Saturn et PS-X). Et n'oubliez pas que, dans l'espace, personne ne vous entendra crier. P. 44.

A la convergence de ces trois médias, le jeu vidéo. Spy et Banana San sont payés pour vous le faire savoir. P. 48.

#### ASPECT SOCIÉTÉ

Nos envoyés spatiaux ont traîné dans les rues sombres de Las Vegas pour interroger les gangs qui y sévissent. Saisissant. P. 51.

Les sempiternelles suites de votre jeu de sport favori sont déjà sur l'établi. P. 52.

#### BOUZOUPS ET MOUKRAVES

Un zeste de finances, du vrac en quantité, la recette de la tarte aux myrtilles. P. 54.

des jeux auxquels nous sommes habitués mais aussi des meilleurs jeux PC. Qui a dit que les consoles n'avaient pas d'avenir?

## CHERCHE PS-X DÉSESPÉRÉMENT!

Au bout de longues recherches, nous avons fini par dénicher une PS-X sur le stand... d'un fabricant de manettes, qui proposait un nouveau pad pour cette machine. On pouvait donc essayer cette manette en jouant avec Ridge Racer et Toshinden, et il y avait du monde sur le coup! Sony n'avait même pas pris la peine de prendre un stand, se contentant de vagues bureaux destinés à recevoir les curieux. Cela dit, les gens de Sony semblaient particulièrement confiants: tout le monde parlait de leur machine avec enthousiasme. Il est indiscutable que le géant nippon a pris une sérieuse avance sur ses concurrents. En effet, plus de trois cents éditeurs développent des jeux sur la PS-X! Tout le monde, du plus petit éditeur au plus grand, est en possession du kit de développement de la console Sony depuis des mois, et il est sûr que la PS-X disposera de beaucoup plus de jeux que ses concurrentes lors de son lancement en Europe et aux États-Unis (probablement en septembre). Bien sûr, il y aura un certain nombre de daubes, mais on peut raisonnablement espérer qu'il y aura aussi une quinzaine de petits chefs-d'œuvre du niveau de Ridge Racer et de Toshinden. Si Sony n'a donc pas de soucis à se faire en ce qui concerne les capacités de sa console et les jeux dont celle-ci disposera, rien n'est encore joué, et il reste encore des obstacles à surmonter sur la route du succès. Tout d'abord, Sony ne dispose pas d'une équipe rodée au lancement d'une console, contrairement à Sega et à Nintendo - à ce propos, une équipe européenne vient d'être mise en place. La seconde inconnue concerne le prix de la PS-X. Sony voudrait qu'elle ne coûte pas plus de 2 000 francs mais, pour l'instant, on parle plutôt d'un prix tournant autour de 3 000 francs, ce qui est très cher, même pour une machine de cette qualité.

## SEGA, D'UNE PLANÈTE À L'AUTRE

Il n'y avait pas beaucoup de nouveautés sur le stand Sega et ni la Saturn, ni la Neptune (la nouvelle Megadrive avec la 32X intégrée) n'étaient présentes. Au cœur du stand se trouvait une zone hyper protégée dans laquelle on ne pouvait

pénétrer que si l'on disposait d'une invitation d'une huile de chez Sega. Alléchés par la perspective d'y découvrir quelques perles rares, nous avons lutté pour être admis dans ce sanctuaire. Mais quelle déception: il n'y avait guère plus qu'à l'extérieur (à l'exception de Virtua Fighter 2 arcade, que je n'avais pas encore vu et qui est magnifique). Je le crois pas, ça! Ce qui est particulièrement inquiétant, c'est que Sega ne montrait que deux nouveautés sur 32X (dont une daube!). Pourtant, Sega répète à qui veut l'entendre que cette machine est promise à un bel avenir. Moi, je veux bien, mais s'il ne sort pas plus de jeux que ça, j'ai des doutes. D'autant plus que de nombreux éditeurs nous ont confié qu'ils préfèrent développer des jeux sur Saturn ou PS-X et qu'ils se contenteront de réaliser quelques conversions (légèrement améliorées) de certains de leurs jeux Megadrive sur 32X. L'affaire se présente donc nettement mieux en ce qui concerne la Saturn. Sega est en effet très satisfait du bon début de la machine au Japon - d'autant plus que c'est la première fois que Sega est sur le point d'imposer une machine dans son propre pays. Subsiste pourtant un problème: il semblerait que le système de développement (réalisé par Microsoft) ne soit pas encore au point. La Saturn est soutenue par autant d'éditeurs que la PS-X, mais presque personne n'a encore reçu le système de développement! Cette machine ne disposera donc vraisemblablement pas d'autant de jeux que sa concurrente lors de sa sortie. Toutefois, il ne faut pas oublier que Sega dispose de très nombreuses équipes de développement, et que ces dernières travaillent en priorité sur Saturn (il paraît même que des équipes bossant sur les prochains jeux d'arcade maison ont reçu l'ordre de tout arrêter pour passer en catastrophe sur des développements Saturn). Le second problème de la Saturn est le même que celui de la PS-X: son prix! Si cette console est vendue aux alentours de 3 000 francs, elle risque d'avoir du mal à s'imposer auprès du grand public.

## MÉFIEZ-VOUS DE NINTENDO QUI DORT

Ces derniers temps, on parle beaucoup de Sega et de Sony, et l'on a tendance à oublier Nintendo. Il faut dire que la PS-X, la Saturn et la 32X sont disponibles (au moins en import), tandis que l'Ultra 64 se fait toujours attendre. D'autant plus que, fidèle à son goût du secret, Nintendo s'efforce de divulguer aussi peu d'infos que possible sur sa future machine. La

question que se posent actuellement les joueurs est: faut-il acheter la PS-X ou la Saturn? Or, ce serait à mon avis une grosse erreur d'enterrer prématurément Nintendo, qui peut nous réserver de grosses surprises. Pour s'en persuader, il suffit de voir le carton que Nintendo vient de faire en fin d'année avec Donkey Kong. 6,5 millions de Donkey Kong vendus dans le monde en un peu plus d'un mois: un score impressionnant! De plus, ce jeu a permis à Nintendo de vendre plus de machines que Sega dans le monde en fin d'année. Une dizaine de jeux réalisés avec la technologie qui a fait des merveilles avec Donkey Kong sont d'ailleurs prévus d'ici à la fin de l'année, ce qui devrait sérieusement prolonger la durée de vie de la SNIN. En revanche, ce n'est pas la Virtual Boy qui nous fera oublier les nouvelles machines de Sega et de Sony. Même si, après l'avoir essayé, j'ai trouvé que c'était un gadget sympa, il n'y a pas de quoi sauter au plafond...

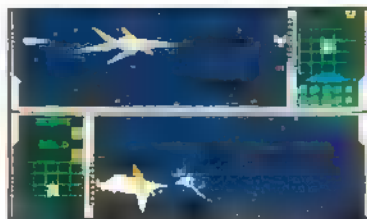
## LES DEUX PARIS DE NINTENDO

Depuis longtemps, Nintendo affirme que l'Ultra 64 sortira fin 95 à moins de 1 500 francs, ce qui fait sourire nombre de professionnels. La date, passe encore, mais quant à faire tenir la technologie Silicon Graphics dans une petite console qui coûtera moitié moins cher que ses concurrentes (qui ne sont que des 32 bits), c'est une autre affaire! Et pourtant, Lincoln (le boss de Nintendo of America) et le P-DG de Silicon Graphics sont catégoriques: le pari sera tenu. Il faut dire que Nintendo dispose d'un atout de taille: un trésor de guerre d'environ 3 milliards de dollars... Ça aide! Il est clair que si la console 64 bits de Nintendo ne sort pas trop longtemps après ses concurrentes et qu'elle coûte moitié moins, ça risque de faire très mal! D'autant plus que le savoir-faire de Nintendo en matière de soft n'est plus à prouver. A propos de soft, il est intéressant de signaler que Nintendo adopte une politique radicalement différente de celles de ses concurrents. En effet, si Sega et Sony cherchent à attirer le plus possible d'éditeurs pour disposer d'une grande quantité de jeux dès la sortie mondiale de leurs nouvelles machines, Nintendo a choisi de jouer la carte de la qualité et de l'exclusivité. C'est le retour à la stratégie qui a fait le succès de la NES: des jeux de qualité uniquement disponibles sur console Nintendo. Un choix qui se défend! A suivre...

Alain Huyghues-Lacour



# LA GAZETTE DE LAS VEGAS



En mode 2 joueurs, StarFox 2 ne subit, curieusement, aucun ralentissement. La dernière version du Super FX n'est pas étrangère à ce phénomène.

## ASTRONOMIE: UNE DÉCOUVERTE SANS PRÉCÉDENT

**La supernova engendrée par la disparition de l'étoile du Renard présente quelques aspects étranges: l'étoile du Renard 2 (ou StarFox 2) s'autogénère en un temps record.**

L'apparition si rapide de cette nouvelle étoile remet complètement en cause notre perception du temps, et la constellation Nintendo n'est pas étrangère au phénomène: en insufflant une poussée de 16 méga, ainsi qu'une densité FX

dernière génération, Nintendo crée une accélération de la vitesse de lumière. L'étoile apparue alors est, en de nombreux points, de nature différente de la première. Nos recherches nous ont permis de constater que deux joueurs [joueur: nom communément donné aux étoiles naines, NDLR] peuvent intervenir en simultané mais également qu'ils peuvent morpher leur vaisseau une fois au sol.

La symbiose est alors totale. La liberté de mouvement et la non-linéarité sont à présent de mise, et la stratégie va prendre une place beaucoup plus large. Il est donc avéré que, ni d'anciennes molécules se sont reproduites, de nouvelles ont fait leur apparition. Les recherches se poursuivent toujours au laboratoire de Las Vegas et nous suivrons pour vous leur évolution.



A l'approche d'une planète, vous pouvez vous transformer pour mieux pourchasser votre adversaire.



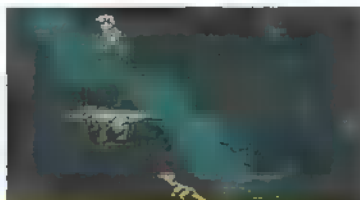
Vous avez à présent le choix entre six personnages différents. Les anciens coéquipiers ont bien entendu été conservés.

### MANA N'A PAS LIVRÉ TOUS SES SECRETS...

... et n'a fait qu'entrouvrir ses portes.

Entreprise par Square US il y a un an, la suite de Secret of Mana devrait vous tendre les bras d'ici à la fin de l'année. Vous pourrez en effet vous délecter d'une aventure totalement différente de celle que vous aviez découverte dans le premier épisode. Le dessin a changé de style, les décors sont plus grossiers, le personnage principal n'est accompagné que d'un chien (qui se "morphé" selon les passages), les énigmes sont plus difficiles. Bref, Secret of Evermore

est une suite qui s'annonce très différente et, en de nombreux points, fort intéressante. Maintenant qu'on a divulgué le secret, soyez patients...



24 méga auront été nécessaires pour cette suite de Secret of Mana, Secret of Evermore.

### LE JEU AUX MILLE NOMS



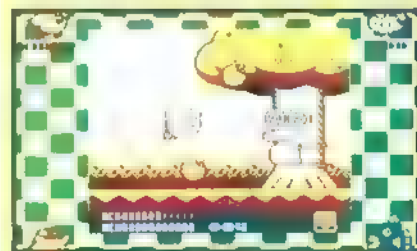
Kirby's Avalanches (SNIN, Nintendo, mars).

**Voici l'exemple parfait d'un concept qui marche.**

Dr Robotnik (MD), Puyo Puyo (SFC-PC-Engine), Twin Bee Puzzle (PS-X), appelez-le comme vous voulez... est par-fait! Tellement parfait qu'il a été décliné sur tous les supports et continue à l'être avec cette nouvelle mouture (roulement de tambours): Kirby's Avalanches. Le principe est presque identique, et seule la mascotte a changé de tête.

### TROIS NOUVEAUX JEUX NINTENDO SUR GB

Donkey Kong Land vous invite à incarner soit Diddy, soit Donkey dans un jeu de plates-formes au fort parfum de Mario. On y retrouve tout ce qui a fait le succès du titre sur SNIN: jouabilité agréable, décors surprenants... Et, conçu pour la Super Game Boy, il est en couleurs! Prévu pour mars.



Kirby's Dreamland 2 est... la suite de Kirby's Dreamland 1 (étonnant, non?). Dans cette nouvelle aventure, notre poussin gonflable de service, doté de nouveaux pouvoirs, va trouver de nouveaux amis qui l'accompagneront dans une aventure encore plus longue et plus belle que la précédente. Prévu pour mai.



Mario Picross est le dernier de la série. Dans "Picross", comprenez "Pictures Crossing" (balade dans une image). Basé sur un principe un peu compliqué, ce jeu de puzzle fait autant appel à vos neurones qu'à vos réflexes. Prévu pour juin.

### CONCEPT TAITESQUE DE TETRIS

Bust-a-Move sur Super Nintendo, de Taito, est un jeu de réflexion à la sauce Tetris, mais suffisamment original et amusant pour vous faire oublier l'ancêtre. Vous envoyez des bulles



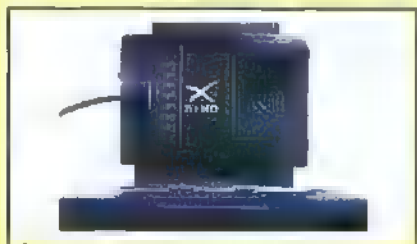
colorées afin de les accumuler par couleur, et ainsi de les éliminer.



## APRÈS LES X-MEN, LA VAGUE X-BAND S'ABAT SUR VOS CONSOLES!

Le dernier truc à la mode aux Etats-Unis, c'est le X-Band! Il s'agit d'un modem (un appareil qui sert à envoyer des données informatiques par l'intermédiaire du réseau téléphonique, un peu comme le fait le Minitel). Il a l'apparence d'une cartouche qu'on enfiche dans sa console et est relié par un câble à la prise de téléphone. Il permet de se connecter à un serveur (un ordinateur qui gère les appels de toutes les personnes qui sont connectées sur le réseau au même moment). Il suffit alors de trouver quelqu'un qui veuille se mesurer à vous.

Une fois que vous vous êtes mis d'accord avec votre adversaire, le système vous déconnecte et fait rappeler directement par votre X-Band le modem de l'autre personne, créant ainsi un lien direct entre les deux machines par l'intermédiaire de la ligne téléphonique. Vous pourrez alors jouer à deux en temps réel! On bénéficie même d'une boîte aux lettres, d'astuces sur les jeux, et on peut laisser des messages, lancer des défis... Sécurité: les parents peuvent restreindre le nombre d'heures passées sur le réseau X-Band. Ce service, proposé par la société Catapult, existe pour Super Nintendo aussi bien que pour Megadrive, bénéficie du soutien de Sega, de Nintendo, d'Apple, de Th. Q et coûte environ quatre cents francs (plus cinquante francs d'abonnement par mois environ).



Voilà le X-Band connecté à une Genesis.



Battletech (MCD, Absolute, mai).

## LA GAZETTE DE LAS VEGAS

### DES JEUX POUR LES FILLES!

American Laser Games vient de consacrer une division de son département développement à la réalisation de jeux vidéo pour les "jeunes adolescentes". Ce service "Games for her" sortira même des titres pour PS-X et 3DO. Voilà qui nous prouve que la gent féminine est un marché d'avenir...

# DES GUERRIERS DE MÉTAL AUX PORTES DE NOS CITÉS

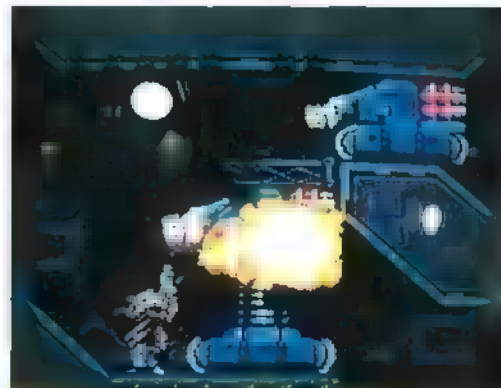
**Trois énormes groupes de robots de près de vingt pieds de haut sont venus au secours de notre cité, la nuit dernière.**

Les milices de Sega ont pu diriger deux groupes de Battletech grâce à leur MCD et leur MD. Nintendo s'occupait, quant à lui, d'une section embusquée de Konami, connue sous le nom de code de "Metal Warriors". Une section pour le moins spéciale puisque les guerriers qui incarnaient ces robots pouvaient découvrir au cours de l'assaut six combinaisons différentes et étaient parfois aidés d'un comparse.

Quant au Battletech section MCD, il était dirigé par un programme axé simul' action que nos forces sont en train d'étudier. Le Battletech sous les ordres de la MD, lui, dont le haut commandement avait été pris en main par Activision, était équipé d'une vision 3D. Son maniement laisse nos chercheurs totalement perplexes. Bien que Les trois groupes aient été détruits, l'état d'alerte est maintenu dans la ville.



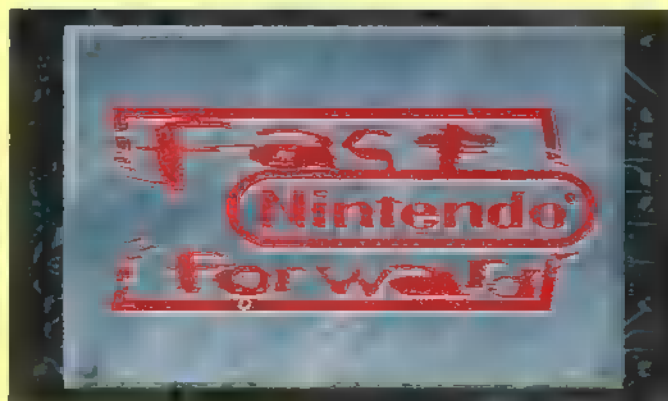
Battletech (MD, Activision, avril).



Metal Warriors (SNIN, Konami, avril).

## PENDANT LES FÊTES, LE SERVICE MARKETING DE NINTENDO NE SAVAIT PAS QUOI FAIRE: IL S'EST REPOSITIONNÉ!

Il n'y a pas si longtemps, les services marketing de Nintendo of les Amériques souffraient d'un problème de cible: leurs campagnes semblaient s'adresser exclusivement à la tranche des quatre-six ans. S'articulant autour de thèmes politiquement corrects (tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil), ces campagnes publicitaires semblaient flotter dans un univers laiteux et cotonneux où de gentils plombiers sautent sur des tortues et où le sang des combattants mortels est blanc comme neige, voire transparent. Changement de tactique, désormais, avec un repositionnement marketing qui génère des campagnes de publicité beaucoup plus efficaces et plus énergiques autour d'un slogan: "Fast Forward" ("En avant toute!"), qui rappelle étrangement le "Welcome to the Next Level", de Sega.





LA GAZETTE  
DE LAS VEGAS

# K.O.TIX: LE MOINS PIRE DES JEUX 32X

**Le champignon prothèse de Sega n'a pas encore de logithèque réellement excitante. Relativement peu de produits propres à la 32X étaient visibles sur le C.E.S. Un des plus prometteurs était Chaotix.**

Ce jeu est très proche de la série des Sonic, à qui il doit le style des décors et la plupart des personnages. La ménagerie Sonic est au grand complet (Sonic, Tails, Robotnik...) et de nouveaux personnages ont fait leur apparition, comme un lézard très "pur" équipé d'un walk-man. Le principe du jeu est

amusant: deux bestioles "soniennes" sont reliées l'une à l'autre par des anneaux magiques. Ceux-ci ne peuvent s'éloigner l'un de l'autre, comme si un élastique géant les reliait. Les deux compères doivent donc coopérer pour franchir les différentes épreuves de ce jeu de plates-formes. En utilisant la force d'inertie du lien qui relie les anneaux, il est possible de projeter l'un des personnages pour déclencher un mécanisme secret autrement hors d'atteinte, ou encore de créer un système de balancier. Bref, Chaotix permet des gymnastiques qui renouvellent le principe de la saga Sonic. Autre originalité de cette cartouche, il est possible d'opérer un zoom avant ou arrière sur le personnage accroché à l'anneau, et relié à celui du sprite que vous contrôlez. Celui-ci peut ainsi grandir, jusqu'à occuper tout l'écran, ou au contraire atteindre une taille



Chaotix (MD 32X, Sega, avril).



Chaotix (MD 32X, Sega, avril).



Chaotix (MD 32X, Sega, avril).

## QUELQUES FAUSSES NOTES DANS LE TEMPO

Si son environnement sonore est particulièrement soigné, ce jeu de plates-formes est orienté jeune, voire très jeune. De plus, on a l'impression d'un jeu MD, sauf qu'on a dû payer le prix du champignon 32X. Ce n'est vraiment pas le genre de jeu dont a besoin la machine pour décoller!



Tempo (MD 32X-GG, Sega, mars).

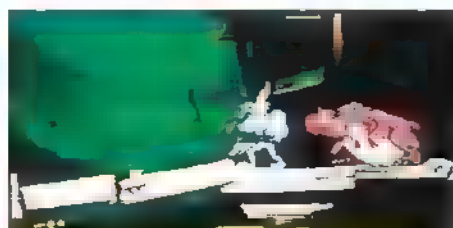
## POUR VOIR LE BOÎTIER EN ROSE



Vous voulez une Game Boy avec un boîtier coloré? Partez aux Etats-Unis pour l'acheter! Elle ne rentabilisera certainement pas votre billet d'avion mais vous donnera l'honneur et l'avantage de rétorquer aux segamaniaques: "Moi aussi, elle est en couleurs!" [Inutile d'ajouter que l'écran est toujours monochrome, bien sûr!] On se croirait revenu au temps de "Pif Gadget"...



Les écrans de présentation de cet Earthworm Jim Special Edition sont retravaillés.



Certains nouveaux ennemis ne pourront être détruits. A vous de trouver le moyen de les contourner.

## UN VER DE TERRE UN PEU SPECIAL

**Un laboratoire de lombricologie a découvert une nouvelle race de ver de terre: le Earthwormus Jimus Specialus Editionus.**

Nous savons tous que les vers de terre ont la faculté d'utiliser des "armes mitrailleuses à fort débit d'pralines", et de se servir de leur corps comme d'un fouet. Or, ce lombric peut également se servir de nouvelles armes (comme les missiles à tête chercheuse), et demeure vivace dans de nouveaux environnements. A part ça, il n'est pas fondamentalement différent de ses congénères. Les chercheurs qui ignorent encore tout des métazoaires devraient pourtant s'y intéresser.

## LE PREMIER BON JEU DE ROCKET SCIENCE?

Après quelques spécimens de jeux CD-Rom conçus par des gens qui n'ont manifestement jamais tenu un pad de leur vie, Loadstar et Cadillac n' Dinosaurus, pour ne pas les citer, Rocket Science, une société américaine, nous prépare un jeu de plates-formes CD-Rom: Rocket Boy. Celui-ci ne peut être pire que les précédents, et bénéficie, à première vue, de moyens



Rocket Boy (MD 32X-Saturn, Rocket Science, été).

plus ambitieux. Vous incarnez un môme qui part se balader, accompagné de son chien, dans dix univers-planètes entièrement réalisés en 3D.





## UN VIRTUA RACING VIRTUEL?

Non, Virtua Racing était bel et bien présenté dans une suite d'un hôtel luxueux. Le seul problème est que la version était tellement peu avancée qu'il nous est, déontologiquement, impossible de faire le moindre commentaire. Laissons du temps du temps.



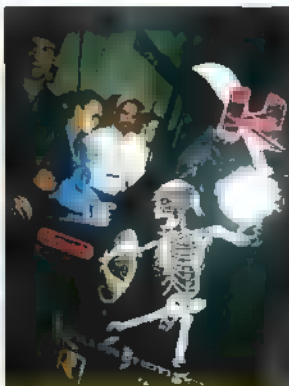
C'est Time Warner qui s'occupe de la conversion de ce hit sur Saturn.



Le véhicule présenté nous est singulièrement inconnu.

## KILLER INSTINCT

On finira par savoir que Killer Instinct sera le premier jeu à être adapté sur Ultra 64, mais seuls les p'tits malins qui sont allés au Supergames auront pu le voir tourner. Les décors et les personnages ont été entièrement réalisés sous Silicon Graphics, et bénéficient donc d'un rendu hors du commun. Vous choisirez votre personnage parmi onze combattants peu conventionnels, qui vous permettront d'exécuter des enchaînements spectaculaires (jusqu'à vingt-deux coups enchaînés sans que l'autre ne puisse réagir). Le maniement est au début un peu compliqué, mais si vous avez l'occasion de voir jouer des pros, vous comprendrez que les limites sont considérablement extensibles.



Killer Instinct n'était présenté qu'en arcade, mais ce fut l'occasion de rencontrer des joueurs de talent qui enchaînaient Ultra Combo sur Ultra Combo.

Mais, d'ici à sa sortie sur console, n'y aura-t-il pas un jeu sur Saturn ou Playstation qui renverra ce Killer Instinct au rang d'antiquité? L'avenir et Consoles+ vous le diront.

## LA GAZETTE DE LAS VEGAS

### OSCAR ET TITUS! AU PIED!

Gentil toutou cherche bon maître pour longue balade dans les sept contrées de Mega Star. Je suis affectueux et j'aime les enfants. Je peux sauter et courir, ainsi qu'utiliser des objets simples. Je peux me transformer selon les mondes que je traverse, et promets le retour de l'être aimé en une semaine seulement. Satisfaction garantie. Contactez-moi sur SNIN à partir d'avril.



Une production signée Titus: le kitsch d'un Zool et la rapidité d'un Sonic.

## NEW GAME, NO RULES

Alors qu'une nouvelle version de la 3DO de Panasonic, la FZ 10, vient d'arriver chez les grossistes français, Sanyo et Goldstar ont dévoilé sur le C.E.S. leurs consoles respectives.

Les différences entre ces trois consoles se comptent sur les doigts d'une main (design, garantie, carte FMV répondant au design de la console), et ne changent en fait absolument rien à la vitesse de chargement ou d'animation de vos jeux (si différence il y a à ce niveau, elle est vraiment très légère). Seul le prix varie. Les produits 3DO sont évidemment compatibles avec tous les supports, et les cartes vidéo (qui vous permettent de voir des films sur CD) ne vont pas tarder à être obsolètes. Ce salon aura été l'occasion de nous conforter dans l'idée que la 3DO est considérée outre-Atlantique comme un support multimédia à part entière, quand, dans nos contrées, elle n'est considérée, à tort ou à raison, que comme une simple console de jeu. Choisis ton camp, camarade.



De gauche à droite: les 3DO de Goldstar, de Panasonic, et de Sanyo.

## LE TURRICAN NOUVEAU EST ARRIVÉ!

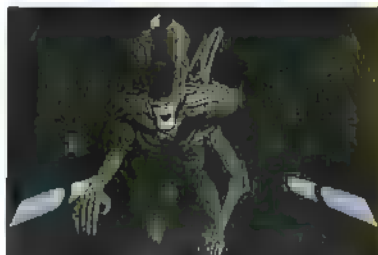
Que les cenophiles se rassurent, cette marque ne figure pas encore dans leur catalogue des meilleurs vins. Turrican 2 est ce qu'il se fait de plus rare, et de plus précieux. La robe a considérablement gagné en variété et en mélange de couleurs depuis la première cuvée. Le bouquet est épicé, et laisse augurer d'un vieillissement bonifiant. Consommez sans modération. Ouverture conseillée en avril 95, sur SNIN.



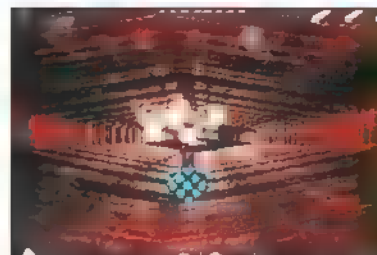
Super Turrican 2 vous permet à présent d'utiliser des véhicules. Le choix d'armes est plus important.



# LA GAZETTE DE LAS VEGAS



Alien Trilogy verra d'abord le jour sur PC, puis sera converti sur Saturn (Acclaim).



Pyramid Intruder est le premier shoot de Taito sur 3DO. Peu convaincant.

## IN ZE SPACE NOBODY CAN HEAR YOU SCREAM

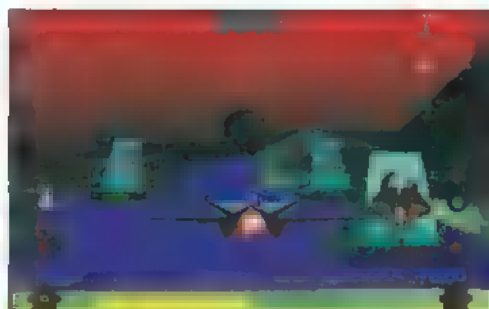
**Continuum espace-temps 3125. Localisation: système Andromeda 4.0. Extrait d'un dialogue enregistré entre le capitaine Kyle et son second, C'est la seule trace retrouvée à ce jour du vaisseau et de ses habitants. Le conteneur abritant la bande magnétique ■ été repêché dérivant dans l'espace.**

Quelle idée d'avoir accepté ce rendez-vous sur Emphitron III, Monsieur. Vous saviez que l'armada de la reine n'était pas loin et qu'elle pouvait à tout moment détecter votre signal. Mais vous avez voulu n'en faire qu'à votre tête, comme d'habitude, et vous voilà cerné par une demi-douzaine de programmes que les anciens avaient cou-

tume d'appeler des jeux vidéo. Borné, oui, vous êtes borné. Comment voulez-vous sortir indemne de ce vaisseau? En passant les cinq épreuves? Vous ne comptez pas prendre Alien Trilogy, j'espère? Il va vous demander de parcourir près de dix-huit niveaux sous les ordres d'une faaaaaaamme! Parlez plus bas, on va nous entendre... D'accord, vous aimez le rendu des personnages, mais ce n'est pas une raison. Choisissez donc le Pyramid Intruder, vous pourrez ainsi mettre à l'épreuve vos réflexes au long des huit niveaux proposés. Qu'est-ce qu'elle a, la maniabilité? On est sur 3DO Monsieur! Et pourquoi pas la suite d'un des tout premiers jeux du tigre [Oups! personne ne m'a entendu?], pardon, de la Jaguar.

### LE DERNIER SOUFFLE DU CAPITAINE

Là! Battlemorph! Et sur CD-Rom en plus! Vous pouvez aller sous l'eau et progresser en sous-sol, à présent. Vous en dites quoi?... Trop dur? L'habitude palliera ce problème. Ah! j'ai compris,



Battlemorph est la suite de Cybermorph et nécessite le lecteur CD-Rom du Jaguar pour tourner.

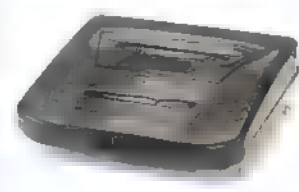
vous voulez affronter la créature sur votre propre terrain: la réflexion. Choisissez donc Star Trek, The Next Generation. L'aventure est immense et vous aurez tout loisir de diriger l'équipe des nouveaux "routiers" de l'espace. Non? Mais il n'en reste plus qu'un, et si nous ne choisissons pas très rapidement, la reine va exécuter sa sentence. Voilà The Daedlus Encounter sur 3DO... Vous n'allez pas me dire que vous n'appréciez pas la qualité des séquences cinématiques incrustées sur les images de synthèse? C'est interactif, vous savez? Alors... vous êtes d'accord?" Sans avoir eu le temps de se retourner, le capitaine Kyle sentit un fort courant d'air frais lui glisser sur l'échine. Un tentacule visqueux vint lui saisir la che-

ville, un autre le bras, un troisième le cou. Il voulut crier mais il était trop tard, et puis... à quoi bon crier, tout le monde sait que dans l'espace personne ne vous entend hurler...

### NEPTUNE IN THE SKY WITH DIAMONDS

**Contre toute attente, la Neptune n'était pas présentée officiellement lors du CES.**

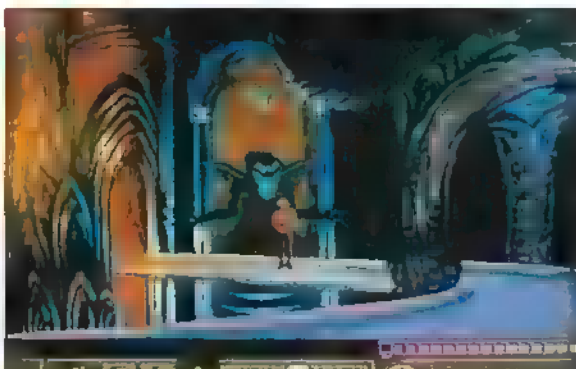
Seuls quelques privilégiés étaient en mesure de jeter un coup d'œil à la bête. Pour information, sachez que cette Neptune est en fait la MD + la MD 32X regroupées en une seule et même console. On obtient alors une console noire assez compacte, au design élégant et qui a l'avantage de ne pas dévorer trois prises de courant ni de vous embrouiller dans trois mètres de ■ pour les divers branchements. Il est évidemment plus logique d'attendre le lancement de la Neptune sur le marché puisque cela vous reviendra moins cher que d'acquiescer une MD puis un 32X... CQFD.



Voilà donc l'aspect de la bête. Très compacte et particulièrement élégante.



The Daedlus Encounter est un subtil mélange de film interactif et de jeu de réflexion (3DO, Virgin).



Star Trek: The Next Generation est un jeu d'aventure très sophistiqué (3DO, Spectrum Holobyte).



## MORTAL KOMBAT III: LE SCOOP!

**Voici donc les premières images du très attendu MK III (Williams).**

A titre d'info de dernière minute, sachez que les combattants se composeront de douze nouveaux personnages et de quatre anciens (Sonya, Kano, un cousin de Lyu Kang, et un inconnu), et que chacun de ces combattants aura à sa disposition une dizaine de coups spéciaux, au lieu de quatre dans la version initiale. La borne d'arcade devrait arriver en France d'ici à deux ou trois mois.



## LA GAZETTE DE LAS VEGAS

### PAD' PSX! S'EN REMETTRA-T-ON?



Eh non, aucune PS-X n'était présentée par les éditeurs, ni même par Sony. Seules deux PS-X étaient en démo sur le stand de magasins qui proposaient également des nouveaux pads. Ces deux pads à l'ergonomie de qualité viennent de chez Asciiware et proposent les Auto-fire habituels. Il va malheureusement falloir attendre quelques semaines avant de les trouver en France.

### PAD' 3DO? NON MAIS, VOUS PLAISANTEZ?



A vue de nez, nous avons bien dû voir une cinquantaine de 3DO sur tout le salon. En ce qui concerne le pad que vous voyez en photo, c'est Capcom qui en est le concepteur. Un pad 6 boutons au "design spécial SSF II", paraît-il. On l'a bien en main mais on ne peut s'empêcher de penser aux joysticks de notre jeunesse...

## VIRTUA BOY: UN INTÉRÊT VIRTUEL

Malgré le terme "virtua" dans son nom, il s'agit d'effets stéréoscopiques plus que de réalité virtuelle, ou même de vraie 3D. On ne peut pas se "déplacer" dans un monde en 3D, tourner par exemple autour des objets. On a juste l'impression d'une... 3D! Les effets 3D sont créés grâce à la gestion d'une multitude de plans par un processeur RISC 32 bits plutôt balèze. Sur ce point, Nintendo a réussi sa machine.

Mais si les jeux sont amusants (un espèce de Star Fox en 3D fil-de-fer, un shoot-them-up à scrolling horizontal, un combat de boxe, un flipper, un Mario style Game & Watch ...), ils n'ont rien de révolutionnaire, hormis leurs petits effets 3D. L'écran, très net, est monochrome: une seule couleur, le rouge, déclinée dans ses dégradés. Deux haut-parleurs permettent d'avoir une restitution du son stéréo de qualité, même si le chip sonore est le même que celui de la GB. La manette, qui sert aussi de console, est ergonomique et pratique. Le système de jeu rend la Virtua Boy assez peu pratique d'utilisation, la surface devant être plane pour jouer.

La Virtua Boy, pas inintéressante par quelques-uns de ses aspects, ne comble cependant pas nos attentes d'un produit un peu plus ambitieux de la part de Nintendo!

Placez vos yeux dans la partie supérieure, et utilisez le paddle pour vous diriger. Si ce truc est portable... je suis insubmersible!



## MPEG YOUR PARDON?

Goldstar, l'un des géants de l'électronique coréenne, propose aux possesseurs de 3DO le GPA 511 M (rien de mieux qu'un nom évocateur pour booster les ventes d'un produit!) pour la modique somme de 50 dollars (300 francs).

Le GPA 511 M est un lecteur de CD vidéo. Raccordé à votre 3DO, il permet de lire les CD-Rom sur lesquels ont été placés des clips vidéo ou bien carrément des films. Support comparable à la cassette vidéo, à la différence qu'on ne peut effacer ou réinscrire des informations, ces CD comportent le plus souvent un film digitalisé d'une qualité supérieure au système VHS des magnétoscopes, mais cependant inférieure au Compact Disc Video.

Cela est rendu possible grâce à une norme de compression, appelée MPEG (Motion Picture Expert Group), qui comprime les données animées. Seul problème: on en est à la génération supérieure, le MPEG-2, et Sony et Philips viennent d'annoncer une nouvelle norme pour le Video CD. Conséquence directe: le standard actuel est condamné! Bien essayé, Goldstar!



L'extension Video CD est l'appareil collé sur le côté droit de la nouvelle FZ-10 de Panasonic.



# LA GAZETTE DE LAS VEGAS



*The 11th Hour (Virgin). Une jeune femme a disparu dans une maison maléfique. Vous vous lancez à sa recherche. Séquences vidéo, horreur et images en 3D splendides par les auteurs de 7th Guest.*

# L'INVASION DE L'AUTRE MONDE

**Pour tous ceux qui n'ont encore qu'une 16 bits dans leur salon, le CES de Las Vegas était décevant (voir le reportage exclusif de notre envoyé spécial Spy Tintin). Les jeux pour Megadrive et Super Nintendo sont de moins en moins nombreux!**

Il faut désormais compter avec l'arrivée des nouvelles consoles 32 bits. Apporteront-elles dans leur sillage, et ce dès leur disponibilité, un cortège de nouveaux jeux? Rien n'est moins sûr! Il faut en effet entre six mois et un an pour faire un jeu. Heureusement, la solution semble venir des éditeurs de jeux du monde PC (ordinateurs PC et compatibles), qui annoncent, les uns après les autres, la disponibilité prochaine de leurs jeux sur PS-X

et/ou sur Saturn. Pourquoi cette avalanche de conversions sur des consoles jusqu'ici plus ou moins boudées par les éditeurs de jeux PC? Les jeux actuels sur ordinateurs sont très souvent sur CD-Rom.

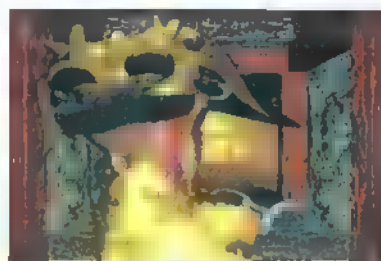
## LES JEUX PC SUR LES CONSOLES DE DEMAIN, C'EST AUJOURD'HUI!

Le support privilégié des consoles 16 bits, la cartouche, empêchait toute conversion sur MD ou SFC. La conversion des graphiques du PC, dont la réalisation occupe une grande part du temps de développement d'un jeu, est rendue possible sans trop de perte de qualité grâce aux capacités graphiques de ces nouvelles consoles. Leurs palettes de couleurs et la résolution de leurs écrans sont égales, ou supérieures, à ce que proposent les PC. Résultat: des dizaines d'éditeurs s'engouffrent à présent dans ce nouveau marché, trouvant là une occasion unique de rentabiliser les coûts de développement de jeux sur CD-Rom. En effet, les ventes de jeux sur PC sont une plaisanterie comparées à celles que l'on peut

espérer sur consoles. Myst, précurseur de ce mouvement, est disponible par exemple sur Saturn après les versions Mac puis PC. Petite visite parmi quelques titres forts sur PC CD-Rom, qui devraient être convertis rapidement sur les consoles nouvelle génération.



*Dark Force (LucasArt). Doom est à la mode est des clones fleurissent tous les jours. Mais celui-ci, basé sur la série Stars Wars, est quasiment l'un des meilleurs!*



*Stonekeep (InterPlay). Un jeu de rôles orienté résolument action. Vous arpentez donjons et labyrinthes, taillant, tranchant et lançant des sorts sur les sales bêtes que vous rencontrez.*



*Lands of Lore II (Virgin). Encore une petite promenade dans un monde d'héroïc-fantasy. Question graphismes, le recours aux Silicon Graphics promet de belles images comme on aimerait en voir plus souvent!*



*Creature Shock (Infogrames). Dans un univers en 3D précalculée, vous luttez contre des hordes extraterrestres qui, après avoir retrouvé la sonde Voyager, ont décidé d'aller envahir la Terre.*

## CAPCOM NOUVELLE GÉNÉRATION

Capcom découvre enfin l'existence de plates-formes de jeu un peu plus modernes que les consoles 8 et 16 bits. L'éditeur nippon ■ annoncé qu'il travaillait sur des projets pour les consoles 32 bits (Saturn et PS-X) et pour PC! Trois ans après le monde entier, Capcom s'aperçoit de l'existence de l'ordinateur le plus répandu au monde!

## ET UN JEU SATURN, UN!

L'inénarrable Rocket Science a annoncé sa volonté de convertir sur Saturn une simulation d'avions de combat de la Première Guerre mondiale sur PC qui utilisera moult animations, digits' et tout et tout...

## ON THE EDGE AGAIN



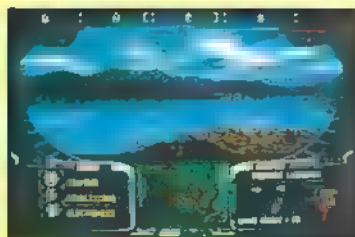
Sanyo nous dévoile son premier jeu sur 3DO, et il ne s'agit ni plus ni moins que d'un jeu d'aventure. Cet Edge risque de passionner bon nombre de RPG-maniaques, car le personnage évolue en changeant de corps. Par ailleurs, il faut agir vite (l'aventure est limitée dans le temps). Edge donne l'impression de pouvoir tenir la route et son scénario itou. Reste maintenant à tester sa jouabilité et sa durée de vie.

## ET UN JEU PS-X, UN!

Taito annonce qu'il va réaliser un shoot-them-down incessamment-bientôt sur la 32 bits de Sony. Ce sera bourré de 3D, sur huit niveaux et ça devrait nous estomaquer!



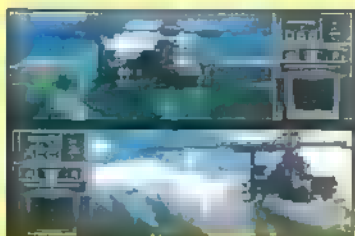
## COMANCHE SUR LE SENTIER DE LA GUERRE



NovaLogic (SNIN, juillet).



NovaLogic (SNIN, juillet).



NovaLogic (SNIN, juillet).

Cette simulation d'hélicoptère est une des plus fameuses du monde PC. Les développeurs ont fait des merveilles pour faire tenir ce jeu sur une simple cartouche SFC de 4 méga. L'animation est rendue possible grâce à une puce Super FX (la nouvelle génération, un peu moins buggée!). A bord d'un hélicoptère Comanche, vous gambadez de vallées en canyons, en shootant tous les jets, tanks ■ hélicos que vous croisez. Le jeu est beaucoup moins bourrin qu'on pourrait le croire. Pas moins d'une trentaine de missions mettront vos nerfs de pilote à rude épreuve.

## SUR LES TRACES DU GORILLE

Rare, le studio de développement anglais à qui l'on doit Donkey Kong Country, travaille actuellement sur un nouveau jeu utilisant la même technique. Il s'agit de l'adaptation d'un film de J. Bond qui s'appellera "Goldeneye".

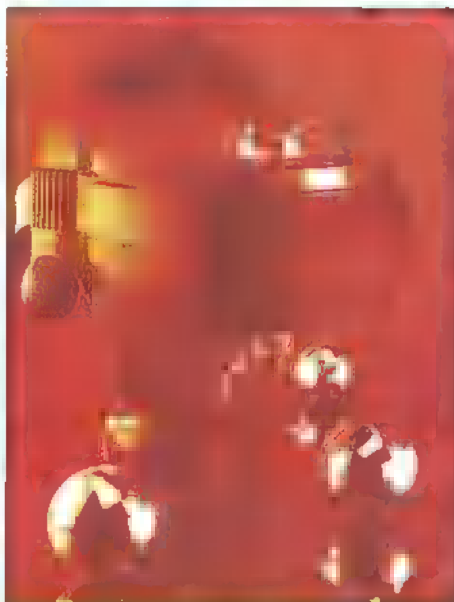
## VR: UNE RÉALITÉ ENFIN TANGIBLE?

Alors que Sega, Atari et Sony ont planifié des systèmes de réalité virtuelle pour leurs consoles respectives mais ne montraient rien, le C.E.S. ne dévoilait guère qu'une demi-douzaine de produits concurrents.

Même si, jusque dans son appellation, la réalité virtuelle est contestable, elle n'en reste pas moins une évolution technologique importante. Importante car elle permet une vision nouvelle des écrans qui nous entourent (TV, PC, jeux vidéo), impliquant une nouvelle orientation du jeu vidéo.

Sega fut l'un des premiers constructeurs à annoncer un casque de réalité virtuelle pour sa console, mais rien ne fut présenté sur le C.E.S. Atari et Sony n'ont pas tardé à entrer dans la danse mais, encore une fois, ces systèmes sont en cours de développement, et la perfection n'est pas encore au rendez-vous. En fait, aucun de ces trois constructeurs n'était en mesure d'annoncer un projet à peu près avancé, alors qu'une demi-douzaine de fabricants américains sont déjà sur la brèche et présentaient le fruit de leurs recherches. C'est quand même un monde, non?

Fait important, la plupart proposaient des lunettes et non plus des casques, le poids ayant considérablement diminué. La plupart se branchent sur PC, consoles ou télé et permettent de jouer soit à des jeux déjà existants (Doom, Magic Carpet) soit à des programmes destinés à la seule réalité virtuelle (lire "Soyez virtuels... en réseau")... Résultats des courses? Les différentes lunettes proposées sont encore très chères (entre 2 000 et 4 000 francs) et ne conviennent pas (ou mal) à tous les genres de jeu. De plus, aucun des fabricants n'était en mesure de présenter un matériel regroupant fiabilité, légèreté et faible coût, tous éléments qui pourraient imposer le produit auprès du grand public. Conclusion: la réalité virtuelle, c'est encore pour les riches amateurs de mal de mer, et les concepteurs ont encore pain sur la planche.



Le casque Cybermaxx n'a rien de très original si ce n'est son prix: 4 200 francs. Vous me direz, il est solide...



Certainement la paire de lunettes qui nous aura le plus impressionnés: son stéréo, possibilité de voir des films en 3D, de jouer à des jeux du genre de Doom. Malheureusement, il vous faudra déboursier environ 3 000 francs (lunettes "Virtual i-O").

## LA GAZETTE DE LAS VEGAS

### GIBSON EN FILM

Les amateurs de cyberpunk vont être aux anges: Gibson, le chef de file de la littérature de science-fiction cyberpunk, a participé à un film, "Johnny Mnemonic", qui sortira cette année chez Tri-Star. Johnny est un courrier qui transporte des données dans un chip inséré dans sa boîte crânienne. Mais il y a surcharge et Johnny doit les livrer rapidement s'il ne veut pas finir lobotomisé! Evidemment, des tas de personnes ■ courent après pour récupérer ses datas. Sony en assurera la version pour MCD, PC et Mac ainsi que PS-X.

### SOYEZ VIRTUELS... EN RÉSEAU!

Au rang des nouveaux jeux pour la Réalité Virtuelle, Titus nous dévoile un jeu de stratégie multi-joueur qui risque dans les mois à venir de faire couler beaucoup d'encre, j'ai nommé F-Tank. Le principe est simple: le nez chaussé des lunettes "Virtual i-O", vous pénétrez virtuellement dans le cockpit du tank, et devez détruire les trois bases ennemies. Il vous sera possible de créer vos alliances, de converser par l'intermédiaire d'une radio à fréquence piratable (vos ennemis peuvent vous écouter), et de vous déplacer à l'aide du clavier de vos PC et bientôt de vos manettes PS-X et Saturn.





# LA GAZETTE DE LAS VEGAS

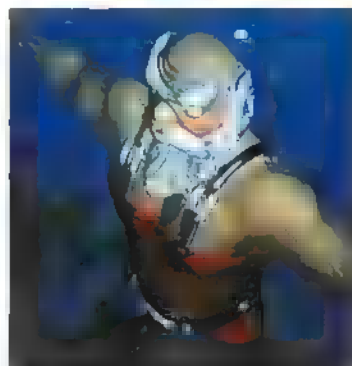
## DISPARITION DE SIX HÉROS DE COMIC AU PROFIT DU JEU VIDÉO!

**D'après un récent rapport du Comité de survie du comic (CSC), six héros des comics américains ont déserté la bédé au profit des écrans télé. Enquête.**

Ce rapport confirme les rumeurs qui couraient depuis une année déjà, selon lesquelles le jeu vidéo vampiriserait de plus en plus les héros de comic. La démarche des fabricants de jeux vidéo est simple. Ils appâtent la star avec quelques billets subrepticement glissés dans son collant, ils l'immobilisent (tant bien que mal), lui font dégoiser ses antécédents et l'enferment aussi sec dans une boîte – communément appelée ordinateur. Les chances d'un super-héros d'échapper à ce traquenard sont faibles. Seul Lobo peut aujourd'hui s'enorgueillir d'avoir masqué une trentaine d'éditeurs avides avant d'avoir rendu les armes...



Le jeu dans lequel il évoluera d'ici à Noël 95 sur Saturn et PS-X, puis sur Ultra 64, ne pouvait être qu'un jeu de combat utilisant les toutes dernières techniques d'environnement 3D.



Nos reporters à Las Vegas ont indiscrètement zieuté une démo de ce jeu chez Ocean. La preuve est faite que Lobo a été kidnappé, ainsi que le père Noël (voir nos photos). Notre envoyé spécial à Mega City One nous confirme par ailleurs que Judge Dredd a fait l'objet de l'un de ces "transferts". C'est vers la SNIN, la MD, la GB et la GG qu'il se trouvera déporté d'ici à la fin de l'année, et c'est dans un jeu de plates-formes/tir de douze niveaux que ses kidnappeurs l'obligeront à évoluer.



Acclaim, qui revendique l'enlèvement, nous apprend que le jeu sortira en parallèle avec le film du même nom, où le musculeux Sylvester Stallone tiendra la vedette.



Le groupe terroriste Acclaim serait également à l'origine de la disparition de Turok, le célèbre chasseur de dinosaures. Après avoir acquis de la plus légale des manières les comics Vaillant, ils ont décidé d'utiliser ce personnage dont la première apparition dans les Dell Comics remonte à 1954. Nous sommes d'ores et déjà en mesure de vous annoncer qu'il sera le personnage principal du premier jeu Ultra 64 d'Acclaim, et qu'il évoluera dans un jeu d'aventures/action.



Le problème est grave et les cas de disparition fréquents (Punisher chez Capcom, Superman chez Sunsoft...). Si



Il vous faudra fouiller toutes les pages pour récupérer les objets indispensables à votre survie.



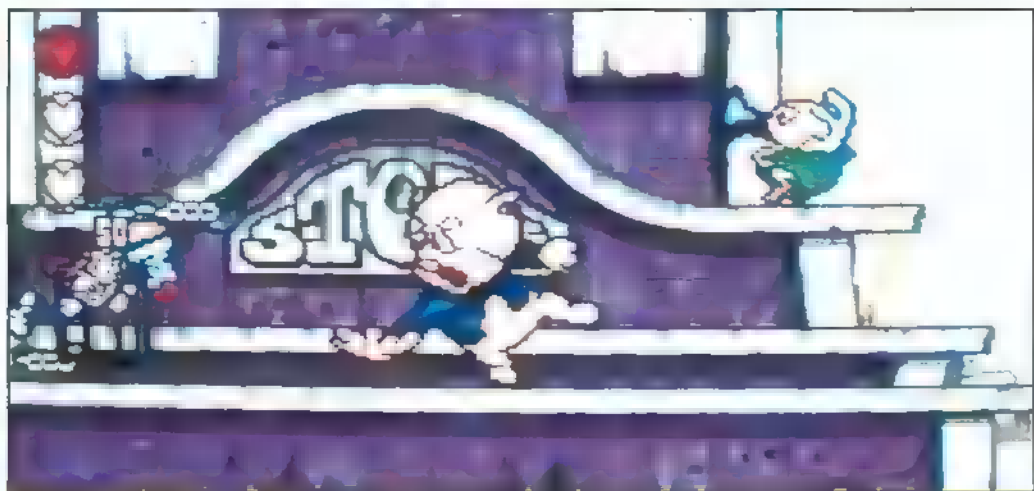
La baston n'est pas la seule alternative. Vous devrez aussi réfléchir pour vous sortir de cette pièce étrange.

### UN JEU COMIX!

Foin d'Astérix ni même d'Obélix dans ce nouveau jeu sur MD prévu pour l'été. Par contre, le comic est à l'honneur. En effet, Comix Zone vous invite à incarner un jeune dessinateur "happé" dans sa BD par le Vilain qu'il a lui-même créé. Vous devrez donc vous frayer un chemin au travers des cases et des pages de votre propre BD, avant d'affronter le boss de fin, Mortus, votre Frankenstein. Un comic interactif, très coloré, qui plaira certainement aux amateurs de beat-them-all et de bandes dessinées.

vous constatez vous-même des cas de ce genre, n'hésitez pas à contacter le Comité de survie du comic.





Porky Pig's (SNIN, Sunsoft).

# LA TÉLÉVISION RECYCLE SES VEDETTES

**Devant la perte d'audience de certaines émissions, les syndicats télé bradent leurs vedettes de cartoon.**

La crise frappe de plein fouet les scènes télévisuelles américaine et européenne. Le désamour à l'égard de la boîte à images n'est pas récent et ce sont les jeux vidéo qui en tirent (malheureusement?) le plus grand profit. Les premières vedettes victimes de la crise ne sont autres que Porky, Speedy Gonzales, et Titi et 'Ro Minet. Ce sont dans des jeux de plates-formes assez classiques qu'ils retrouveront une couverture sociale. Et c'est la console Super Nintendo qui accueillera leurs ébats. Sunsoft est certainement derrière cette opération de recyclage.



Speedy Gonzales (SNIN, Sunsoft).



Titi et grominet (SNIN, Sunsoft).

A propos de Sunsoft, il est à présent certain que l'adaptation de Scooby Doo sur MD et SNIN est planifiée pour le courant de l'année. Le jeu a subi un sérieux lifting puisqu'il reprend le principe de certains jeux d'aventure PC tels que Day of the Tentacle: vous choisirez vos actions grâce à des mots-icônes (Parler, Prendre...).



Scooby Doo Mystery (SNIN-MD, Sunsoft).

On remarquera que, après son passage sur la Super Nintendo, Batman arrive, avec son acolyte Robin, sur MD et GG. Vous pourrez choisir soit Batman, soit Robin, pour évoluer dans un jeu de plates-formes/tir aux personnages très maniables.



Batman and Robin (MD-GG, Sunsoft).

## LA GAZETTE DE LAS VEGAS

### BATMAN FOREVER

C'est Acclaim qui a été choisi pour réaliser les effets spéciaux du film "Batman Forever", avec Val Kilmer dans le rôle-titre. Le jeu vidéo (encore Acclaim, pour les supports Sega et Nintendo) vous permettra de revivre les aventures de ces deux héros (mode 2 joueurs, huit niveaux...) dans un jeu d'aventure/action que personne n'a eu encore l'autorisation d'admirer. Atari annonce qu'une version est prévue pour Jaguar.

### SPAWN ET SONY: MÊME COMBAT!

L'enfant chéri de Todd McFarlane (et de bien d'autres, d'ailleurs) fait enfin l'objet d'une adaptation pour vos consoles favorites (SNIN, MD, PS-X). Aucune info n'a filtré quant au genre de jeu qui abriterait ses évolutions, mais cela risque d'être assez violent. Si vous ne connaissez pas Spawn, ruez-vous dans la librairie la plus proche. Vous ne le regretterez certainement pas.



The Tick (MD-SNIN).

Le dernier de notre exhaustive – et néanmoins complète – série est un insecte peu connu dans nos contrées, puisqu'il sévit exclusivement aux Etats-Unis, The Tick. Son adaptation sur MD et SNIN a pris un sérieux retard puisqu'elle était prévue pour novembre: quarante-quatre niveaux, c'est du boulot....



LA GAZETTE  
DE LAS VEGAS

# LE CINÉMA AU SERVICE DU JEU VIDÉO

**Le film interactif est un genre très contesté... Les produits de ce type présentés au CES peuvent-ils emporter l'adhésion de ses détracteurs?**

On a longtemps reproché aux films dits "interactifs" de ne pas être assez... interactifs. Certains trouvent que les actions sont trop limitées, d'autres notent que la digitalisation des séquences est médiocre. Ils ont souvent raison. Mais l'expérience de certains éditeurs (Digital Pictures et American Laser Games, pour ne pas les nommer) dans ce domaine commence à

porter ses fruits, et le C.E.S. était une bonne occasion de mesurer l'avancée des progrès en ce domaine. La plupart des jeux American Laser Games (ALG) sont des jeux de tirs, et peuvent se jouer à deux simultanément (l'utilisation du revolver est d'ailleurs hautement recommandée). On compte parmi ceux-ci Space Pirates, où vous investirez une station spatiale alliée que des pirates ont envahie. Crime Patrol, pour sa part, vous mettra dans la peau d'un membre d'une escouade de police à la recherche de malfaiteurs, tandis que Drug War vous obligera à combattre virtuellement les plus grands bandits du cartel de Medellín. Fidèle à la tradition, ALG ne nous propose que des jeux de tir. Digital Pictures, de son côté, prépare des conversions de Supreme Warrior, Corpse Killer et Slam City (testés dans ce numéro sur MCD) sur 3DO.



Drug Wars (3DO, ALG, mars).



Crime Patrol (MCD, ALG, mars).

En définitive, l'on constate que, pour ce type de jeu, les jeux de tir s'en sortent mieux que les autres. Pour ces derniers, la gestion se révèle trop difficile, et l'interactivité n'est toujours pas au rendez-vous...



Space Pirates (3DO, ALG, mars).



Supreme Warriors (3DO, Digital Pictures, février).



The Mask sur SNIN et MD est un beat-them-all long de sept niveaux.



Stargate sera converti sur la plupart des supports 8 et 16 bits. Le personnage est assez maniable et son périple ardu.

## DU GRAND AU PETIT ÉCRAN

Il n'est pas rare que des personnages de cinéma échouent sur consoles. Souvenez-vous des "hits" de l'année dernière. Cliffhanger, Last Action Hero, ou Hook. Chaque année apporte son lot de transfuges. On reprend les plus grandes productions américaines et on les adapte. Le résultat est d'ailleurs souvent navrant. En vrac, nous aurons droit cette année à l'adaptation de The Mask et The Shadow sur SNIN et MD, deux beat-them-all qui risquent d'en refroidir plus d'un, mais également à celles de True Lies (je vous mentirais si je vous disais que Ze Killer en a pensé du bien...) et de Stargate (déjà plus acceptable).

## DU PC À L'ARCADE EN PASSANT PAR LA 3DO!

Voici quelques titres qui devraient arriver sur votre 3DO d'ici à quelques mois: on commence par les adaptations de Doom, Doom II: Hell on Earth, Myst, Wing Commander III, et The 11th Hour. Et on finit avec l'arrivée des dinosaures de Primal Rage. Beau programme.



# DES GANGS RIVAUX SE DISPUTENT LE CONTRÔLE DU QUARTIER NORD DE LAS VEGAS

LA GAZETTE  
DE LAS VEGAS

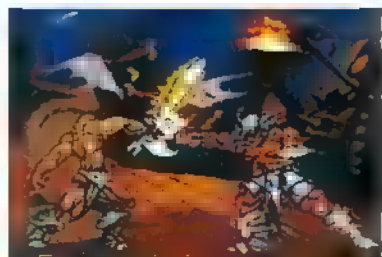
**Des affrontements d'une rare violence ont fait plus d'une dizaine de blessés dans les quartiers nord de la ville. Le contrôle des réseaux de prostitution semble avoir été l'enjeu de cette boucherie. La police enquête.**

Ce sont bien six gangs rivaux qui se sont affrontés de 23 h 00 à l'aube dans notre cité", nous révèle le commissaire Marlowe, chargé de l'enquête. "Nous connaissons trop bien ces individus: tous ont un casier, tous sont recherchés pour plusieurs homicides. Le premier groupe de terroristes se fait appeler le gang des Mortal



FX Fighter (SNIN, GET, mai).

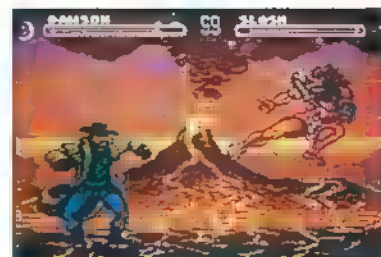
Namco, voudrait conquérir la Sninmania et la Megadri-vulie. Vaste programme. Rodés aux interviews-choc, c'est sans crainte que nous pénétrâmes le sief des Eter-nal Champions, le quartier de Megacédé. Les abordant, nous leur avons trouvé une mine superbe. D'après les coupures de presse que nous avions pu consulter, leurs méthodes de combat nous ont paru avoir beau-



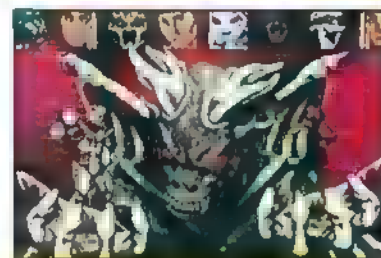
Weaponlord (SNIN-MD, Namco, juin).



Le fait de posséder des armes confère au jeu de combat une toute nouvelle dimension.



Eternal Champions (MCD, Sega, mars).



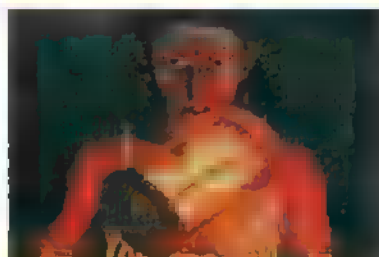
Ultra Vortex (Jaguar, Atari, avril).

de se faire virer de leur squatt, ceux-là...  
... à moins que les deux loubards venus du parc Arcade Zone, dont les noms restent encore un mystère, ne viennent ne les en déloger. Ils vivent depuis toujours dans le parc (une véritable forêt), manient l'épée avec dextérité et la magie n'a plus de secret pour eux. Ils paraissent avoir sérieusement l'intention de s'installer sur Jaguar Boulevard.  
Ça commençait à chauffer un peu trop sérieusement pour nous à Las Vegas, et nous avons cru bon de ne pas nous aventurer plus avant. Mais nous traiterons certainement avec chacun de leurs chefs dans les semaines à venir. Peut-être pourrions-nous alors mieux comprendre pourquoi le sang a coulé à Las Vegas...



Mortal Kombat II (32X, Acclaim, mai).

Kombat II, section 32X. Il est composé des mêmes combattants que le trop célèbre Mortal Kombat II, section MD. Mais leur rage n'est toutefois pas comparable. Ils sont plus robustes, plus fins... plus sanguinaires!"  
Après ces révélations, nous sommes partis sur les traces d'un gang qui semblait beaucoup moins dangereux (courageux, pas téméraires, les reporters), celui des FX Fighters. Ils sont au nombre de huit et leur chef a pour nom Super FX 2. Leurs coups spéciaux, nombreux, ne sont que de pâles copies de ceux de Virtua Fighter. Il faut dire que leur environnement (quartier SNIN 16 bits) ne s'y prête guère. Nous sommes ensuite passés directement aux Weaponlord, un gang de sept membres qui ne se déplacent pas sans épée. On a pu dénombrer une dizaine d'attaques particulières par combattant, et leur chef,



La présentation d'Eternal Champion sur MCD a fait l'objet d'un soin tout particulier.

coup évolué. Depuis la scission de leur groupe de Megadri-vulie, ils ont en effet récupéré neuf nouveaux combattants et ont appris à achever leurs adversaires à la manière des "Mortal Kombattants". Dans le quartier de Megadri-vulie, on n'aime pas les journalistes, nous avons dû fuir la queue entre les jambes... avant de nous retrouver du côté de Jaguar Boulevard, hanté par le gang de l'Ultra Vortex. Une bande de dix combattants dont l'occupation principale consiste à ridiculiser les Ninjas Kasumis. Ils ne sont pas prêts



la version 32X est différente dans le sens où elle se rapproche beaucoup plus de la version arcade.



Titre non communiqué (Jaguar, Arcade Zone, juin).



# LA GAZETTE DE LAS VEGAS

# MUSCLES, SUEUR ET CHARENTAISES...

**Les simulations sportives étaient à l'honneur lors de ce C.E.S. Ceux que le mot "sport" fait frémir ont bien du souci à se faire.**

L'engouement pour le basket, le foot américain, le base-ball ou le hockey est sans précédent aux Etats-Unis. Les éditeurs l'ont compris et n'ont pas cessé de nous noyer sous la vague des énièmes versions de leurs simulations phares. Certains apprécieront, d'autres moins. Veillez à ouvrir le bon œil, toutes ces simulations se ressemblent et s'assemblent presque. On va commencer par le moins couru des genres pour finir par le plus apprécié. Les adeptes du sport en salon trouveront bien une suite quelconque à se mettre sous la dent.

## LE BASE-BALL

Deux jeux sur Megadrive se distinguaient de la masse. Ils proposaient 24 méga d'un réalisme à toute épreuve et offraient la majorité des 700 joueurs présents lors de la saison 95. Si vous êtes amateur, l'un de ces deux titres aura certainement d'ici à mars investi votre ludothèque.



Qui de *World Series Baseball* (en photo) ou de *Hardball 95* (MD, Accolade) aura le dessus?

## LE FOOTBALL AMÉRICAIN

Pour le football américain, nous nous trouvons encore une fois devant deux jeux. Le premier nous vient de la section sport de Sega et n'est rien d'autre que la suite de NFL 94. NFL Quarter-

back Club (le second) est une production d'Acclaim et sera certainement décliné sur la plupart des supports existants (dont la MD 32X avec possibilité de zoom...). NFL Quarterback Club vous permet de choisir vos quaterbacks, mais vous aurez moins d'équipes à disposition que dans la suite de NFL 94. Les stratégies diffèrent largement d'un jeu à l'autre.



NFL Quarterback Club sortira sur tous les supports. La version 32X est particulièrement impressionnante.

## LE GOLF

Ouh! la, la, si je vous énumérais tous les jeux qu'Accolade compte sortir sur PC avec sa licence de Jack Nicklaus, vous ne me croiriez pas. Sur MD vous aurez bien du mal à vous lasser de Jack Nicklaus Golf 95 (à part peut-être en 96...), et sur 32X vous ne pourrez vous passer de Fred Couples Golf, puisqu'il est le seul à ce jour.



Jack Nicklaus Golf 95 sera disponible en février sur MD et tire son épingle du jeu en proposant des modes de compétition peu courants.



NHL Hockey (GB, THQ, sortie prévue en mai).

## LE HOCKEY SUR GLACE

Outre un jeu de hockey de rue qui n'avait rien de transcendant, on pouvait découvrir Gretsky and the NHLPA All Stars sur MD ainsi qu'une version très sympa de NHL Hockey 95 sur GB. Ne restez pas de glace.



Barkley Shut up and Jam 2 (MD, Accolade, mai).

## LE BASKET

Barkley Shut up and Jam 2 est un peu plus peaufiné que la première version, mais reste toujours aussi moche. NBA Action 95 est une simulation tout ce qu'il y a de plus agréable et propose d'incarner David Robinson. White Men Can't Jump est une simulation de basket de rue en 3D temps réel, qui exploite bien le hardware de la Jaguar.



NBA Action 95 (MD-GG, Sega, avril).

## LE FOOTBALL

Seuls deux jeux de foot étaient visibles. FIFA International Soccer sur GB et Elite Soccer, également sur GB. Les deux sont très axés simulation et proposent les options traditionnelles de leurs grands frères.



FIFA International Soccer (SGB, Malibu, mai).

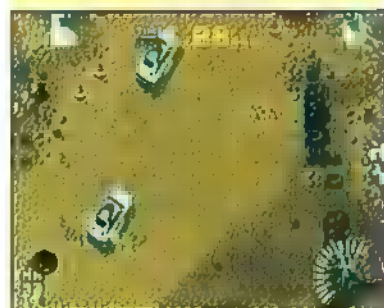


## LES SPORTS MÉCANIQUES

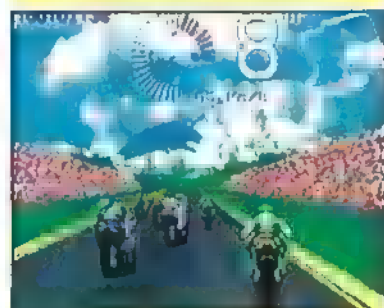
Ce sont les course de motos qui ont actuellement la cote. Voyez Kawasaki Superbike sur MD, ou Wild Trax FX sur SNIN, et vous comprendrez que vous n'avez encore rien vu. Au passage, un jeu très proche de Wild Trax FX va également sortir sur MD 32X, et Burn Out arrive sur Jaguar. Power Drive Rally, quant à lui, n'est rien d'autre qu'un Power Drive avec des décors améliorés, qui tourne sur Jaguar.



Kawasaki Superbike Challenge (MD-SNIN, Time Warner, avril).



Power Drive Rally (Jaguar, Time Warner, mai).



Burn Out (Jaguar, mai).



Voici le dernier-né de Williams avec la technologie Silicon Graphics: Kyle Petty's Racing sur SNIN.

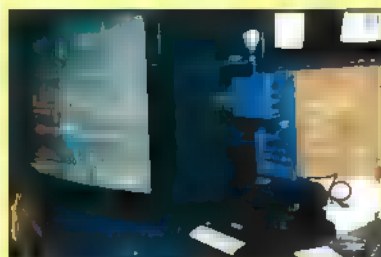
## LA JAGUAR EXISTE: J'AI RENCONTRÉ SES ACCESSOIRES!

Atari continue son petit bonhomme de chemin, proposant de plus en plus de jeux et des tas de petits bidules à connecter sur une Jaguar. On commence avec le lecteur CD de la Jaguar, qui devrait sortir d'ici à deux mois, sur lequel étaient présentés quelques films ("Les Dents de la mer", "Retour vers le futur"...). On continue avec le Jag Link, qui permet de connecter deux consoles (180 francs environ, sortie mi-95). Le Jaguar Voice/Data Communicator, quant à lui, est un modem avec lequel les utilisateurs de la console pourront jouer par téléphone tout en se parlant (1 000 francs environ, sortie automne 95). Le casque de Réalité Virtuelle devrait être disponible à Noël officiellement (comprenez pas avant l'année prochaine!) pour 1 200 francs à peu près. Dernier truc qu'on peut connecter sur sa Jaguar, à part un pot de chambre/moulin à café, un Set-Top Box, qui permet de recevoir des chaînes de



La Set-Top Box (Time Warner-Atari).

TV interactive. C'est réalisé en coopération avec Time Warner, n'existe qu'en marché-test aux Etats-Unis et, comme toutes les expériences de TV interactive, cela a de grandes chances de foirer, on ne vous le cache pas!



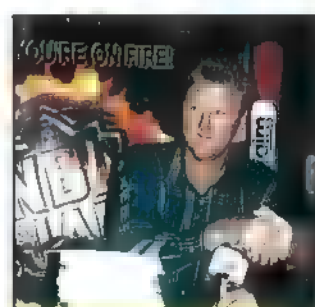
Le premier jeu d'E.A. sur MD 32X. Remarquez le look de la préversion d'une cartouche 32X.

## LE POINT SUR LE POING (OU LE POINT TOUT COURT)

Pour son premier jeu sur MD 32X, Electronic Arts a choisi de proposer un jeu de boxe (une version MD est également prévue). Largement inspiré de Punch Out pour la partie graphismes, il se démarque néanmoins par la possibilité de jouer à deux et par le nombre de coups spéciaux disponibles par personnage. Il est prévu pour le mois de mai. Acclaim, pour sa part, annonce la sortie prochaine d'un jeu de boxe mettant en scène George Foreman: 24 méga, 20 adversaires, un large panel de coups pour 4 versions détonantes (SNIN, MD, GG, GB).

## AGRESSÉ PAR UNE BRUTE BLONDE DE 2 MÈTRES DE HAUT!

Le filou était un personnage caché dans un jeu vidéo du nom de NBA Jam Tournament Edition. Il s'appelait Larry Bird. Il est actuellement sous les verrous après une séance de dédicace qui a mal tourné. Harassé de serfer des mains, il les a tout bonnement broyées. La démarche passa inaperçue jusqu'à ce que Rouletabille Banane ne découvre le pot aux roses (il a les mains fragiles...). Larry Bird est aujourd'hui passible de la peine de mort.



Ce cliché a été pris avant les tristes événements. Remarquez l'épuisement qui se lit sur le visage de Larry. Nos confrères de Las Vegas ne s'y sont pas trompés.

## BOOSTEZ (OU BLASTEZ) VOTRE PC



La carte 3DO Blaster permettant de lire les jeux 3DO sur le CD-Rom de votre PC (ou sur celui de papa) est à présent disponible (aux Etats-Unis en tout cas). Mais on vous prévient tout de suite, pour arriver à brancher des trucs pareils sur la carte mère, ça tient plus du sport que du bidouillage informatique. Les cartouches, c'est quand même bien plus pratique...

## LA GAZETTE DE LAS VEGAS

### DMA: LA RÉALITÉ HOLOGRAPHIQUE

La société DMA (Dimensional Media Associates) a conçu toute seule comme une grande un système de projection holographique impressionnant. Au lieu de voir une image plate sur un écran 2D, on assiste à une projection en 3D sous la forme d'un hologramme projeté dans l'espace à l'aide de rayons laser. Le procédé est tellement réaliste qu'on ne peut s'empêcher d'avancer les mains pour essayer de toucher l'image! Les premières applications concernent les musées, mais DMA espère bien tenter de convaincre les industriels du coin-up. Sega avait d'ailleurs sorti il y a deux ans deux jeux d'arcade utilisant des hologrammes, mais d'une qualité dix fois moins bonne que le système High Definition Volumetric Display de DMA.



# LA GAZETTE DE LAS VEGAS

## CARNET MONDAIN

### NAISSANCES

• R. Robbins, M. Mendheim, et R. Hicks sont heureux de vous annoncer la naissance de leur société de développement New Wave Entertainment. Cela serait passé inaperçu si ces trois personnes n'avaient travaillé sur des projets tels que Road Rash, Desert Strike, PGA Golf ou encore NHL All Star 95. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a du potentiel.

### FIANÇAILLES

• Après sept ans de vie commune, Electronic Arts et Bullfrog se décident enfin à se marier. En fait, c'est plutôt Bullfrog qui n'a su résister devant la dot amenée par E.A. Rappelons que Bullfrog est à l'origine de jeux tels que Populous, Theme Park, Syndicate ou encore le tout récent Magic Carpet. On leur souhaite plein de jolis petits jeux vidéo...  
• Warner Music vient d'investir dans le capital d'Accolade près de 80 millions de dollars. Autant dire qu'il en fait à présent ce qu'il veut...

### COMMUNICATIONS DIVERSES

• Recherche valise perdue à Las Vegas lors du récent C.E.S. Contactez Mytho chez Serpigame pour une éventuelle récompense.  
• Nintendo, qui ne sait plus quoi faire de ses milliards de dollars, a pris deux décisions d'importance. La première, après plusieurs heures de négociation acharnée, concerne le choix de la couleur de la peinture pour repeindre le "bunker" de Kyoto: noire. La seconde consiste en un flirt prolongé avec la société Reflection Technology.

### DÉCÈS

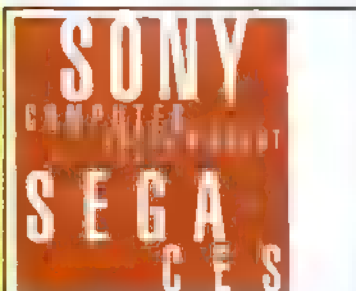
• Ne croyez quand même pas que le rachat d'Accolade par Warner Music s'est passé dans la gaieté et la bonne humeur. Près de quatre-vingts personnes ont perdu leur emploi. Le killer adore quand c'est positif comme ça...  
• A 54 ans, Raul Julia nous a quittés. Sachez que c'est lui qui jouait Gomez dans "Addams Family", et qu'il venait de terminer "SF II, The Movie" dans le rôle de Mr Bison. Paix à son âme.

## SONY ET SEGA: LE GRAND AMOUR!

**Sony est sur un petit nuage.**

Editeurs et développeurs ne cessent d'encenser sa bécane, et, comme les gens de chez Sony sont humains, ils pètent les plombs. Remarquez d'ailleurs ce que nos deux espions ont récupéré à l'hôtel où les équipes de Sony et Sega étaient descendues... C'est mignon, et pas ironique du tout. On attend de voir les pubs américaines (la publicité comparative est autorisée aux Etats-Unis) vantant les mérites des supports 32 bits. Il risque d'y avoir du riffi dans les moukraves.

"Sony souhaite la bienvenue à Sega", et ça sur une serviette. Prenez-le comme vous le sentez...



## DES MUNITIONS POUR ZE KILLER

O.K.! Il n'y avait pas grand-chose à voir sur le C.E.S. Mais il y avait quand même quelques daubes qui permettront à Ze Killer d'essayer son nouveau fusil à pompe SPAS-9 qu'il a reçu pour Noël. Heureusement, d'ailleurs, qu'on ne l'avait pas emmené, notre Kiki, parce qu'on aurait certainement tiré notre canard avec un truc sanglant du type:

"Massacre sur Las Vegas Boulevard"...



Swat Kats (SNIN, Hudson Soft, printemps).

## L'ULTRA 64 EST ENCORE EN VIE!

Cela faisait longtemps qu'on avait pas entendu parler de future console de Nintendo. A première vue, les développeurs et ingénieurs ne sont pas complètement morts puisque Nintendo nous annonce qu'une équipe (la "Dream team") a été formée pour réaliser cette console (il faudrait voir à se dépêcher: Nintendo aurait décidé d'avancer sa sortie à Noël 95!) et préparer des jeux. Regroupant Nintendo, Silicon Graphics, Alias (qui réalise des outils de développement pour Silicon Graphics), Rare (à qui l'on doit DK Country et Killer Instinct, entre autres), MultiGen (outils 3D), Williams (MK arcade et Cruisin' USA), Paradigm, Spectrum Holobyte, DMA (auteurs de Lemmings), Acclaim... Paradigm est une compagnie prometteuse qui met en œuvre pour ses développements une technologie de 3D temps réel bien au point. D'ailleurs, Nintendo a été tellement convaincue qu'elle a expédié Shigeru Miyamoto, l'auteur de presque tous les succès de Nintendo (Zelda, Mario ...) avec son équipe pour travailler sur un jeu Ultra 64 avec ce groupe de développement.

## APPRENEZ À FAIRE DES PETITS MICKEYS ANIMÉS

Un peu comme les écoles de programmation nipponnes, une école, Digipen, a ouvert ses portes au Canada. En deux ans, elle formera ses étudiants à devenir programmeurs de jeux vidéo sur SNIN, et bénéficie du "soutien" de Nintendo.

## LAS VEGAS: UN C.E.S. TRÈS ZEN (ZE END)

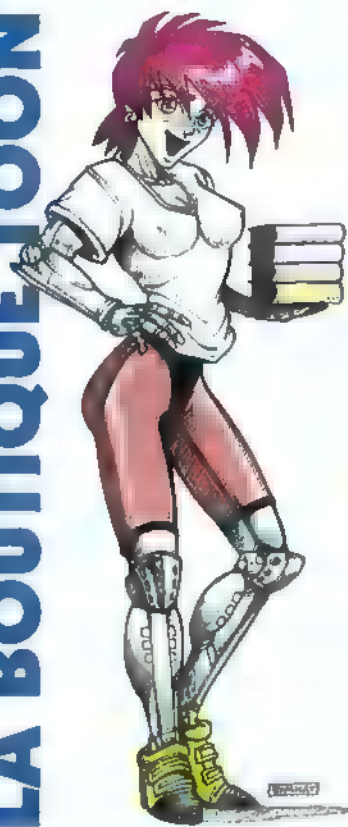
Zen, le C.E.S. était zen! Par rapport aux myriades de nouveautés que l'on voit chaque année, aux trillions de petites merveilles que l'on essaye habituellement en salivant, aux légions de jeux délirants, l'exposition américaine était... comment dirais-je... reposante pour les journalistes! Exercice de style hésitant entre les vacances et la promenade, la visite de cette riante bourgade de Los Angeles a quand même permis à Banana de gagner quelques millions de dollars (trois pour être précis!), et à Spy de vérifier que les hamburgers sont toujours aussi infâmes aux Etats-Unis. En attendant que messieurs Sony et Sega arrêtent de faire semblant d'ignorer que tout le monde possède déjà Saturn et PS-X, et présentent leur quincaillerie officiellement, les éditeurs de jeux accueillent le chaland avec deux nanars et trois cartouches programmées à la va-vite par des développeurs en manque de chromosomes Y! Toutes les maisons d'édition travaillent comme des forcenés sur des projets consoles nou-

velle génération (de la PS-X à l'Ultra-64), mais rien n'était dévoilé car les clowns du marketing des maisons Sega et Sony pensent que la politique de l'autruche ("Si on ne montre pas un produit officiellement, c'est qu'il n'existe pas!") va leur permettre de fourguer des tas de cartouches moyennes sur des consoles en fin de course! Vous n'avez donc pas loupé grand-chose, ami lecteur, si ce n'est peut-être les jeunes topless et les machines à sous. Pour palier le manque, branchez-vous le premier samedi du mois sur Canal+, ou achetez un ticket du Millionaire. Nous, on vous retrouve pour le E3 (le salon qui remplace le C.E.S. en mai) pour la présentation officielle des nouveaux supports... A +!

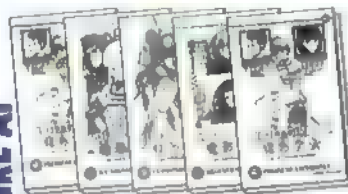
Dossier réalisé par A.H.L., Banana San et Spy.

Crédits photos: S. Grun, Spy et Banana.



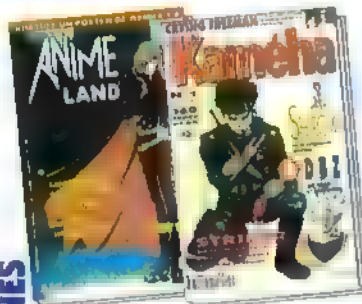


VIDEO GIRL AI



Manga Français, 208p, N&B  
 - Vol.1 «Un amour impossible» 30 F  
 - Vol.2 «La disparition» 30 F  
 - Vol.3 «Régénération» 30 F  
 - Vol.4 «Première expérience» 30 F  
 - Vol.5 «Qualité» (courant 2/95) 30 F

MAGAZINES

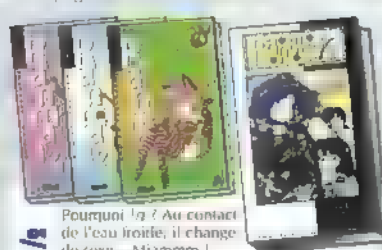


Kaméha est spécialiste mangas - 120p de mangas par semaine - Reliure par 2 - 184p.  
 Animeland est spécialiste dans les dessins animés japonais. News, dossiers, previews...  
 Reliures Kaméha : 1&2 > 3&4 47 F  
 Animeland : 1 > 15 > 16 35 F  
 Animeland 17 (fin 2/94) 35 F

CATALOGUE COULEUR GRATUIT !

Pour demander notre catalogue couleur complet (gratuit !) ou commander, utilisez le bon de commande et les explications page 59 de ce **CONSOLIS**.

Courrier : La Boutique TOON/BP 249  
 94102 SAINT-MAUR Cedex  
 Téléphone : (16.1) 49.76.19.63  
 Minitel : 3614 TOON



Pourquoi 1/2 ? Au contact de l'eau froide, il change de sexe... Miammm !  
 Manga Français 192p N&B  
 - Tome 1 > Tome 2 > Tome 3 37 F  
 - Tome 4 > Tome 5 > Tome 6 37 F  
 Vidéo Secam Ss-T. Français  
 - Vol.1 (OAV 1 & 2) 147 F  
 - Vol.2 (OAV 3 & 4) Mars 95 147 F

DRAGON BALL



Dragon Ball en Français, 192p, N&B.  
 - Tome 1 > Tome 2 > Tome 3 37 F  
 - Tome 4 > Tome 5 > Tome 6 37 F  
 - Tome 7 > Tome 8 > Tome 9 37 F  
 - Tome 10 > Tome 11 37 F  
 - T.12 «Les forces du mal» 37 F  
 - DBZ 38 (en japonais) 40 F  
 - DBZ 39 (en japonais) 40 F

CARTES



Hero's Collection 2. Disponibles en Dragon Ball Z, Sailor Moon et Yu Yu Hakusho (par 50).  
 - Le sachet de 10 cartes 27 F  
 - Les 5 sachets de 10 127 F  
 - Les 10 sachets de 10 227 F  
 - La boîte : 20 sachets + poster 427 F

PACK !



Tout pour s'initier au monde des Mangas !  
 Contenu : Applesseed : 1, DBZ : 1, Dragon Ball T.1, Ranma 1/2 T.1, Video Girl Ai T.1, Sailor Moon T.1, Nouveautés : DBZ 38 en japonais, les autres en Français.  
 - Pack «Découverte Manga» 247 F

BLACK MAGIC



Sybel, une jeune journaliste enquête sur les mystères de robots...  
 - Manga B.M. Français 77 F  
 - Vidéo Secam SS-T. F (fin 04/95) 137 F  
 - Vidéo Pal V. Ang. 167 F

UROTSUKIDŌJI



Série culte contre le démonisme. Int. - 18 ans.  
 - Urotsukidōji 1 Secam V. Franç. 167 F  
 Toute la série disponible en Pal. V. Anglaise.  
 - Urotsukidōji 1 & 2 > III.1 > III.2 147 F  
 - Urotsukidōji 3 > III.3 > III.4 167 F  
 - Box set (4 K7 : III.1 à III.4) 547 F

DOMINION



Une société de police très spéciale : l'unité dans un monde Cyber-Punk. A.S. Shiro.  
 - Manga Dominion (fin 2/95) 77 F  
 - Vidéo Vol.1 Secam V. Française 147 F  
 - Vidéo Vol.1 Pal V. Anglaise 147 F  
 - Vidéo Vol.2 Pal V. Anglaise 147 F

PACK DBZ



L'attente de la Boutique TOON s'achève...  
 4 vidéos DBZ au choix (1 à 11), 1 manga Dragon Ball au choix (1 à 11) et un sachet de 10 cartes Hero's Collection 2 !!  
 - Pack «DBZ 1» 497 F

PACKS DÉCOUVERTE MANGA ET DBZ : LA BOUTIQUE TOON VOUS EN DONNE PLUS !

EXPEDITION IMMÉDIATE

Toute commande reçue avant 14h est expédiée le jour-même, du lundi au vendredi. (Sauf réservations et rupture de stock passagère bien sûr !)

LIVRAISON : AU CHOIX !

- Colissimo : livraison le lendemain en région parisienne («1»+1»), le surlendemain en province («1»+2«»)
- Normal : livraison en 5 jours environ.

CATALOGUE COULEUR GRATUIT

Tout en couleur, avec photos et résumés !

10% DE REMISE ? OH ?

Des Points Toon vous sont accordés à chaque commande, vous permettant d'obtenir des mangas ou vidéos gratuits ! Le catalogue donne le prix en Points Toon des articles (Ex : un Manga vaut 4 points).

Bien utilisés, les Points Toon vous feront bénéficier de plus de 10% de remise ! Vous gagnez un Point Toon par 100F de commande (1 point de 100 à 199F, 2 points de 200 à 299F, aucun si moins de 100 F).



Vidéos DRAGON BALL Z



Vous avez du DBZ manga ?  
 Vidéos Secam, Version Française.  
 - Vol.1 «A la poursuite de Garlic» 137 F  
 - Vol.2 «Le robot des glaces» 137 F  
 - Vol.3 «Le combat fatidique» 137 F  
 - Vol.4 «La menace de Namek» 137 F  
 - Vol.5 «La revanche de Cooler» 147 F  
 - Vol.6 «100 mille guerriers» 147 F  
 - Vol.7 «L'offensive des Cyborgs» 147 F  
 - Vol.8 «Brûlé super guerrier» 147 F  
 Ci-dessous : dispo courant mars 95  
 - Vol.9 «Menaces de l'espace» 147 F  
 - Vol.10 «Le retour de Son Goku» 147 F  
 - Vol.11 «L'histoire de Trunks» 147 F  
 - Dragon Ball Le Film Vol.1 147 F  
 - Pack 8 vidéos DBZ au choix + 1 Manga à 37 F au choix (Dragon Ball, Ranma...) 897 F

En Février, VIVENT LES NOUVEAUTÉS EN FRANÇAIS ! ELLES SONT SIGNALÉES PAR LE SYMBOLE «>»



Vidéos Secam. Sous-titrées en Français :  
 - Inia Zeiram Vol.1 137 F  
 - La légende de Lemnear 137 F  
 - Guerre de Lodoss 1 (ép. 1-2-3) 167 F  
 - Guerre de Lodoss 2 (ép. 4-5) 137 F  
 - Guerre de Lodoss 3 (ép. 6-7) 137 F  
 - Pack les 3 vidéos Lodoss 397 F  
 - Mamono Hunter Yoko Vol.1 117 F  
 - MAPS Vol.1 147 F  
 - Ushio To Tora Vol.1 117 F  
 Vidéos Secam. Version Française :  
 - Cyber City Vol.1 127 F  
 - Venus War 167 F

EN FRANÇAIS !

RANMA 1/2



# STOCK GAMES

**SERVICE APRES VENTE**  
**REPARATION**  
**MODIFICATION**  
**DE VOS CONSOLES**  
**TEL : 48 05 48 23**

**NOUVEAU**  
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS  
FRANCHISE  
**REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS**  
**TEL : (1) 44 07 04 61**  
**FAX : (1) 43 29 42 15**

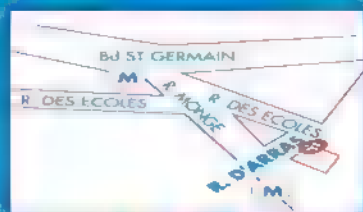
**LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!**

## STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras - 75005 - PARIS

Métro Cardinal Lemoine

**(1) 44 07 04 61**

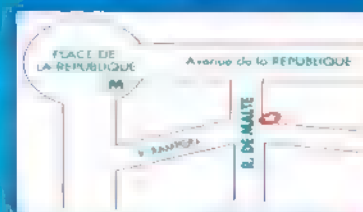


## STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte - 75011 PARIS

Métro République

**(1) 48 05 48 23**



**Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00**

### 3DO

3DO PAL + 1 JEU	2990 F
3DO PAL 60HZ+3CDS	3790 F
JOYPAD 3DO	349 F
SLAYER	369 F
FIFA SOCCER	369 F
SUPER STREET X	399 F
SAMURAI SHODOWN	399 F
MEGARACE	399 F
REBEL ASSAULT	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
QUARANTINE	399 F

### NEO GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3390 F
JOYSTICK NEO CD	499 F
TRASH RALLYE	429 F
TOP HUNTER	429 F
LAST RESORT	449 F
ART OF FIGHTING 2	449 F
FATAL FURY SPECIAL	449 F
SUPER SIDEKICKS 2	449 F
WORLD HEROES2 JET	449 F
DARK KOMBAT	449 F
KING OF FIGHTERS 94	499 F
SAMURAI SPIRIT 2	499 F

### JAGUAR

JAGUAR + 2 JEUX	2090 F
RAIDEN	399 F
WOLFENSTEIN 3D	449 F
DOOM	479 F
ALIEN VS PREDATOR	499 F
KASUMI NINJA	499 F
VAL D'ISERE	499 F
RAYMAN	499 F
IRON SOLDIER	499 F
THEME PARK	499 F

### SUPER NINTENDO

DRAGON	379 F
BOMBERMAN 2	399 F
GHOUL PATROL	399 F
BLACKHAWK	399 F
MICKEYMANIA	399 F
JORDAN ADVENTURE	399 F
POWER DRIVE	399 F
RETURN OF JEDI	429 F
BIKER MICE	429 F
SYNDICATE	429 F
BATMAN ET ROBIN	449 F
SUPERMAN	449 F
DONKEY KONG	449 F
INT SUPER STAR SOC	479 F
NBA JAM TOUR	479 F
DRAGON BALL Z 3	529 F

### SUPER NES US

SUPER PUNCH OUT	399 F
TETRIS + MARIO	399 F
PAGEMASTER	449 F
METAMORPH	449 F
DONKEY KONG	449 F
STARGATE	449 F
BONK ADVENTURE	479 F
FINAL FANTASY 3	499 F
X MEN 2	499 F
ART OF FIGHTING 2	499 F

### LYNX

SWITCHBLADE 2	59 F
FUSBALL SOCCER	59 F
BASKETBRAWL	59 F
KUNG FOOD	59 F

**+ DE 22 TITRES DISPONIBLES**

### MEGADRIVE

SPARKSTER	379 F
FIFA 95	379 F
FLINK	399 F
SOLEIL	399 F
DRAGON	399 F
MEGA BOMBERMAN	399 F
LETHAL ENFORCERS 2	399 F
PULSEMAN	399 F
GENERATION LOST	399 F
LES SCHTROUMPES	429 F
SAMURAI SPIRIT US	449 F
STARGATE US	449 F
NBA LIVE 95	449 F
RED ZONE	449 F
NFL QUARTERBACK	449 F
RISE OF THE ROBOTS	479 F

### SEGA 32 X

SEGA 32 X	1390 F
DOOM	479 F
STAR WARS ARCADE	479 F
METAL HEAD	479 F
AFTER BURNER	479 F
V R DELUXE	479 F
SPACE HARRIER	479 F

### SATURN

SEGA SATURN	4490 F
TAMA	499 F
GALE RACER	499 F
CLOCKWORK KNIGHT	549 F
VIRTUA FIGHTER	599 F
DAYTONA USA	TEL
PANZER DRAGON	TEL
RAMPO	TEL

### CONSOLES ET ACCESSOIRES

SUPER GAME BOY	429 F
2 JOY INF ROUGE SN	199 F
2 JOY INF ROUGE MD	199 F
ACTION REPLAY 2 SN	349 F
ACTION REPLAY 2 MD	349 F
NITRO 2 ADAPTOR	99 F
ADAPTEUR FX 60HZ	99 F
CABLE RGB SNES/SFC	99 F
ALIMENTATION SNES	99 F
ALIMENTATION 9V/1A	129 F
QUINTUPLEUR NEC	79 F
JOYPAD NEC	79 F
ARCADE CARD PRO	549 F
ARCADE CARD DUO	499 F
JOYPAD MEGADRIVE	99 F
JOY PAD SUPERNIN	99 F

### NEC PC ENGINE

STRIDER AC CARD	499 F
POPFUL MAIL	499 F
ART FIGHT AC CARD	199 F
FATAL FURY ACCARD	199 F

**+ DE 50 TITRES DISPO**

### PLAYSTATION

PLAYSTATION PSX	4490 F
TAMA	549 F
ULTIME PARODIUS	599 F
RIDGE RACER	649 F
TOHSHINDEN	649 F
RAIDEN 2	TEL
PHILOSOMA	TEL
VAMPIRE	TEL



**★ STOCK GAMES BOULOGNE**

118, rue du Vieux Pont de Sèvres  
92100 - BOULOGNE  
Métro Marcel Sambat

☎ (1) 46 21 19 92

**Livraison Colissimo  
en 24h ou 48h**

**NOUVEAU MAGASIN**

**STOCK GAMES  
ST-QUENTIN**

79, rue Raspail  
02100 ST-QUENTIN  
TEL : 23 67 11 12



**LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!**

**★ STOCK GAMES GARE DE L'EST**

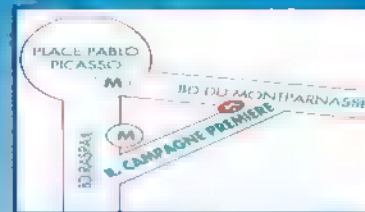
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS  
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

☎ (1) 44 63 02 49

**★ STOCK GAMES MONTPARNASSE**

4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS  
Métro Raspail ou Vavin

☎ (1) 43 35 32 10



**Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00**

**SUPER NINTENDO  
OCCASIONS**

SUPER NINTENDO	499 F
STREET FIGHTER 2	59 F
WWF WRESTLEMANIA	99 F
R TYPE	99 F
ADDAMS FAMILY	99 F
BARTS NIGHTMARE	99 F
STARWING	99 F
KICK OFF	99 F
ROAD RUNNERS	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
F ZERO	149 F
GHOULS AND GHOST	149 F
SPIDERMAN	149 F
NCCA BASKETBALL	149 F
JURASSIC PARK	149 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
PROBOTECTOR	149 F
TOP GEAR	149 F
ALADDIN	199 F
ASTERIX	199 F
JIMMY CONNORS	199 F
PSG	199 F
ALIEN 3	199 F
STREET TURBO	199 F
STAR WARS	199 F
COOL SPOT	199 F
ZELDA US	199 F
MARIO ALL STARS	199 F
MR NUTZ	199 F
MAGICAL QUEST	199 F
NIGEL MANSELL	249 F
F1 POLE POSITION	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
WORLD HEROES	249 F
EQUINOX	249 F
SIM CITY	299 F
LOST VIKING	299 F
NBA JAM	299 F
PITFALL	349 F
R TYPE 3	349 F
JUNGLE BOOK	349 F
MICKYMANIA	349 F

**NEO GEO  
OCCASIONS**

NAM 1975	249 F
BURNING FIGHT	249 F
KING OF MONSTER	249 F
MAGICIAN LORD	249 F
BASEBALL 2020	249 F
SENGOKU	249 F
RIDING HERO	249 F
CROSSED SWORD	249 F
GHOST PILOT	249 F
NINJA COMBAT	249 F
ALPHA MISSION 2	299 F
FATAL FURY	299 F
ART OF FIGHTING	299 F
EIGHT MAN	299 F
WORLD HEROES	349 F
FOOTBALL FRENZY	349 F
FATAL FURY 2	399 F
TRASH RALLYE	399 F
ROBO ARMY	399 F
SOCCER BRAWL	399 F
MUTATION NATION	399 F
SUPER SIDEKICKS	399 F
WORLD HEROES 2	449 F
LAST RESORT	499 F
BASEBALL STAR 2	549 F
FATAL FURY SPECIAL	599 F
VIEW POINT	699 F
TOP HUNTER	749 F
ART OF FIGHTING 2	799 F
SUPER SIDEKICKS 2	799 F
SAMURAI SHODOWN	799 F
KARNOV REVENGE	799 F
WORLD HEROES JET	899 F

**NEC  
OCCASIONS**

+ DE 200 JEUX CARTES ET CD

**MEGADRIE  
OCCASIONS**

MEGADRIE SEULE	399 F
SONIC	59 F
ALTERED BEAST	59 F
ARROW FLASH	79 F
QUACKSHOT	99 F
BATMAN	99 F
STRIDER	99 F
MERCS	99 F
TERMINATOR	99 F
SPLATTER HOUSE 2	99 F
CHUCK ROCK	129 F
CASTLE OF ILLUSION	129 F
FATAL REWIND	129 F
STREET OF RAGE	129 F
SHINOBI	129 F
X MEN	149 F
ASTERIX	149 F
EUROPEAN SOCCER	149 F
TERMINATOR 2	149 F
ROLLING THUNDER 2	149 F
COOL SPOT	199 F
STREET FIGHTER 2	199 F
ALADDIN	199 F
ECCO THE DOLPHIN	199 F
FIFA SOCCER	199 F
ETERNAL CHAMPION	249 F
NBA JAM	299 F

**3DO  
OCCASIONS**

3DO PAL/NTSC	2890 F
TOTAL ECLIPSE	199 F
THE HORDE	199 F
WAY OF WARRIOR	249 F

**GRAND CHOIX  
NOUS CONSULTER**

**GAME BOY  
OCCASIONS**

**GRAND CHOIX  
NOUS CONSULTER**

**GAME GEAR  
OCCASIONS**

**GRAND CHOIX  
NOUS CONSULTER**

**BON DE COMMANDE à renvoyer à**



**3, rue d'Arras - 75005 PARIS**

**Tél : (1) 44 07 04 61**

**REGLEMENT**

• Carte bleue ☐  
 R° carte bleue ☐  
 date d'expiration   
 • Mandat-lettre ☐  
 • Contre remboursement ☐  
 • Chèque ☐  
 Signature

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

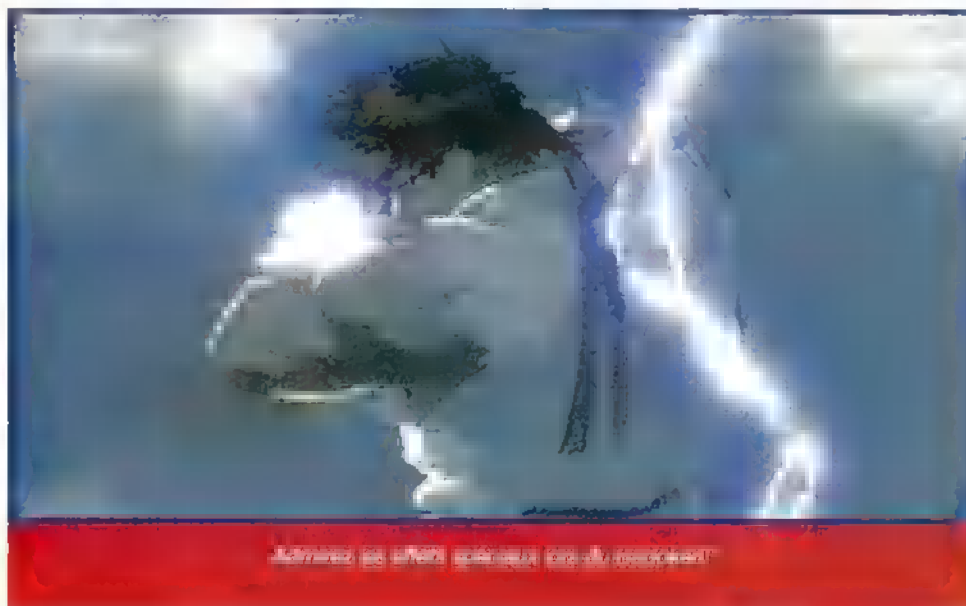
TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre-remboursement



## STREET FIGHTER, ZE ANIMÉ

Ce film d'animation est sorti dans les salles japonaises, cet été au Japon. Il est depuis peu disponible sur Laser Disc en import. Les nouveaux personnages du Super Street sont de la partie, même s'ils n'ont pas un rôle bien important. Dans le rôle du chef des méchants, on retrouve bien sûr le délicieusement ignoble Mr Bison! Chun-Li travaille pour Interpol et cherche à démanteler un réseau criminel. Elle convainc Guile, membre de l'US Air Force, de l'aider. Ryu, quant à lui, sillonne le monde en affrontant les combattants les plus coriaces. Le scénario n'est pas un modèle d'inventivité mais demeure fidèle à l'esprit du jeu. Point fort du dessin animé: la qualité de l'animation et la beauté des décors. Point faible: le travail graphique sur les personnages (les visages de Chun-Li et de Guile, par exemple, sont particulièrement ratés).



## LE BANDEAU DE RYU

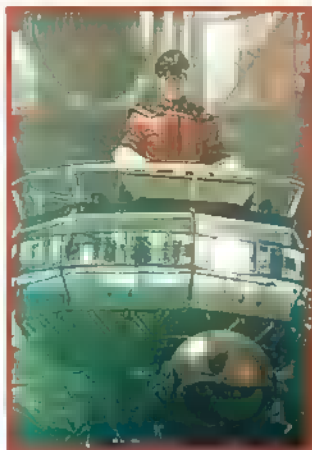
Ken et Ryu avaient le même maître lorsqu'ils étaient jeunes. Ken a offert son bandeau à Ryu après un entraînement particulièrement violent, au cours duquel il avait frappé trop fort.



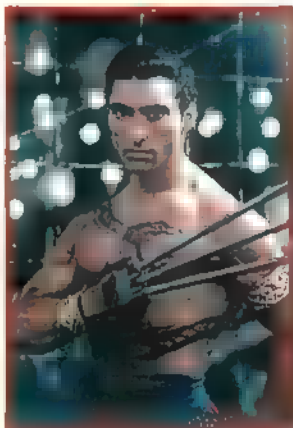


## STREET FIGHTER, ZE MOVIE

Basé sur un scénario de Steven De Souza, créateur de "48 Heures", "Beverly Hills 3", "58 Minutes pour vivre" et du futur "Judge Dredd" (starring Stallone!), "Street Fighter" - le film - a déjà rapporté aux Etats-Unis près de 25 millions de dollars. Capcom a intégralement financé le projet, et le résultat est un film d'action mettant en vedette des acteurs tels que Van Damme (Guile) ou Kylie Minogue (Cammy). Tous les personnages du jeu sont présents mais la trame est un peu différente du scénario du jeu vidéo: le lieutenant Guile doit aller sauver soixante-trois otages étrangers détenus par l'infâme Mr Bison avant que celui-ci ne les liquide tous. Il met sur pied une équipe d'intervention (avec Ken, Ryu, Cammy, Chun Li...) et l'emmène en Asie du Sud pour mettre fin aux méfaits de Bison et de sa clique. Ce film devrait voir le jour en France dans le courant de l'année, sans doute au même moment que le film "Mortal Kombat". Le jeu inspiré du film (SF: The Movie Game) sortira en arcade en février et sur 32X en avril.



Mr Bison, interprété par le défunt Raul Julia (voir "La Gazette de Las Vegas" pour plus de détails).



Jay Truitt incarne Vega.



Voici Ken, Zangief et Fei Long. Pas ressemblants?

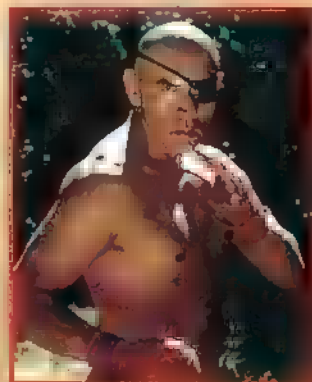


Le lieutenant Guile (J.-C. Van Damme) chevauche fièrement son tank.

La jolie  
(et ex-  
chanteuse)  
Kylie  
Minogue  
joue le  
rôle de  
Cammy.



Ves Studi,  
alias  
Viktor  
Sagat.



LA BOUTIQUE TOON



Notre Catalogue se trouve en page 55 de ce CONSOLES +

### RAPPEL DES NEWS

Vidéo Venus War VF 167 F  
Vidéo Cyber City VF 127 F  
Vidéo Urotsukidôki VF 167 F  
Vidéo Dominion VF 147 F  
Vidéo Mamono Ss-T. F. 117 F  
Vidéo Ushio Ss-T. F. 117 F  
Vidéo MAPS Ss-T. F. 147 F  
Manga Street Fighter 47 F  
Pack découverte Manga 247 F  
Manga Gunm (Alita) 40 F  
Manga Sailor Moon 37 F  
Etc...

## BON DE COMMANDE

POUR COMMANDER : Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-dessous et postez-le nous avec votre règlement.  
Si vous payez par carte bancaire, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel.  
Chronopost (J+1) ou coursier (livraison le soir-même en RP) : commandez par téléphone (CB obligatoire).

(16.1) 49.76.19.63 LA BOUTIQUE TOON 3614 TOON  
Lun-Ven 10h-19h BP 249  
Fax (16.1) 43.97.32.36 94102 SAINT-MAUR Cdx Commande Promos

### 1 ARTICLES COMMANDÉS

TITRES	PRIX
1	
2	
3	
4	
5	
5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert	
6	
7	
8	
Catalogue (commandé seul : aucun frais de port) Gratuit	

### 2 NOS COORDONNÉES

NOM :  
PRENOM :  
ADRESSE :  
CODE P. :  
VILLE :  
Date de naissance : C+0295

### 3 MODE DE PAIEMENT

☐ Chèque (à l'ordre de «Pixtel») ☐ Eurochèque  
☐ Contre Remboursement (+39F)  
☐ Mandat CCP La Source n°3829677H  
☐ Mandat (à l'ordre de «Pixtel»)  
☐ CB-Visa-Eurocard-Mastercard-Premier  
N° CB :  
Expire à : /

### 4 FRAIS DE PORT

(Quelquesoit le nombre d'articles)  
Entourez la ou les options choisies.  
**FRANCE :**  
Envoi normal, 5 jours env. 27 F  
Ou Colissimo, 2 jours max. 37 F  
Supplément recommandé 12 F  
**DOM, TOM :**  
DOM (Recommandé, avion) 57 F  
TOM (Recommandé, avion) 87 F  
**EUROPE, TUNISIE, MAROC 60 F**  
(Envoi recommandé)  
**CONTRE-REMBT. : ajoutez 39 F**  
**TOTAL À PAYER :**

### 5 SIGNATURE

Signature obligatoire.  
Si vous êtes mineur(e) et avez commandé un produit interdit aux 18 ans, signature des parents.  
**SIGNATURE**  
**DATE :**  
Postez ce bon de commande et votre règlement à :  
LA BOUTIQUE TOON  
BP 249  
94102 SAINT MAUR Cdx  
Merci de votre commande!



## ACCLAIM À TOUT VA

Acclaim est en passe de devenir la société la plus florissante de notre petit univers. Elle ne cesse de signer contrat sur contrat, de sortir des jeux à la pelle (parfois étonnamment médiocres, parfois superbes...), et tout ça dans la joie et la bonne humeur. A la fin du mois de décembre, ils ont signé un accord avec Iguana aux termes duquel cette société devient partie intégrante du service de développement d'Acclaim. Même si cela n'a rien à voir avec la choucroute, deux jeux devraient sortir dans le courant du mois de mars: Marko Magic Football (qui est l'adaptation du titre MD vers la SNIN) et Warlock (également sur MD).



Marko Magic Football (SNIN, mars).



Warlock (SNIN, MD, mars).

## FRÉQUENCE CARTOON

On en rêvait, c'est désormais chose faite! Tous les mercredis, de 16 heures à 17 heures, une équipe de jeunes fans vous propose une émission radio consacrée aux jeux vidéo et à l'animation japonaise. "Fréquence Cartoon" (Paris Plurielle, FM 106,3) vous donne plein d'infos sur les jeux et les mangas, et passe des musiques de génériques de dessins animés. A l'occasion, Amandine et Vincent, les deux animateurs, invitent des gens de la profession. C'est ainsi qu'Elvira a raconté sa vie tumultueuse à l'antenne, fascinant des centaines d'auditeurs avec sa voix chaude et sensuelle... Vous pouvez téléphoner au cours de l'émission pour poser des questions (48.13.00.99). Pour écrire: Paris Plurielle, "Fréquence Cartoon", 129, avenue du Président-Wilson, 93210 La Plaine-Saint-Denis.



## SAMOURAI ET LES MANGAS SEXY!

Après ses deux boutiques rue de Maubeuge, Samouraï en ouvre une troisième, consacrée aux maquettes de héros de dessins animés japonais et aux mangas érotiques. Vous pourrez retrouver vos héroïnes préférées dans les situations les plus surprenantes. D'ici à très peu de temps, vous pourrez même découvrir "Ogenki Clinic" en français... Un manga très, très chaud!

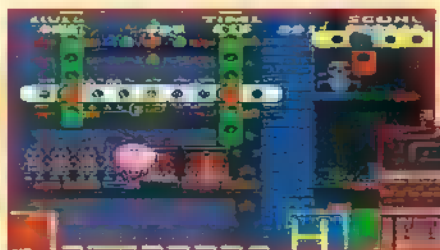
Un joli panorama pour les amateurs de nymphettes nippones.



## UN OCEAN DE BONNES NOUVELLES

Ocean nous a présenté, il y a quelques jours de cela, sa production pour l'année 95. Du bon et du moins bon... D'une manière générale, on constate qu'Ocean joue la carte de la diversité. On commence avec un petit jeu de plates-formes sympa qui ne date pas d'hier: Jelly boy. Cette petite masse gluante qui sort d'une usine de bonbons se métamorphose en divers objets (marteau, montgolfière...) pour se frayer un chemin dans les huit niveaux présentés. Dans un monde un peu similaire, Putty Squad doit libérer ses compagnons (des petites boules rouges) emprisonnés. Le mode 2 joueurs paraît très intéressant, si toutefois vous aimez vous secouer les neurones... Mr Tuff met en scène un robot ménager qui a

décidé de libérer la planète des robots guerriers (ils ne savent plus quoi inventer). Ce personnage évoluera dans un jeu de plates-formes de près de vingt-cinq niveaux, récupérant au passage des potions qui lui permettent de tirer au laser, de cracher du feu, etc. Du côté de chez Natsume, sachez que Pocky et Rocky 2 est enfin finalisé. Les nouveautés sont nombreuses et la maniabilité toujours aussi agréable. Vous pourrez, par exemple, jouer Pocky et décider de passer à Rocky en appuyant simplement sur un bouton. Plein de finesse et toujours aussi magique. Apprenez par ailleurs que Jungle Strike (GB) arrive en mars, Addams Family Values (SNIN, MD) et The Flintstones (SNIN, MD) en juin.



Jelly Boy (SNIN, MD, GB, mars).



Putty Squad (SNIN, avril).

Mr Tuff (SNIN, mai).



Pocky 'n Rocky 2 (SNIN, mars).





## LECTURE INDISPENSABLE POUR ZIPPES EN MAL DE LETTRES...

Vous avez un PC, un modem? Vous êtes connecté à Internet ou à un quelconque autre réseau? Vous cherchez de quoi lire à propos de votre passe-temps favori? Voici qui vous aidera. ■ puis, si vous n'y connaissez rien, sachez juste que Banana San et Spy sont convaincus que d'ici à trois ans, ON NE POURRA PLUS FAIRE SANS LE NET (au grand dam d'A.H.L...!) Mettez-vous à la page avant d'être irrémédiablement "out".

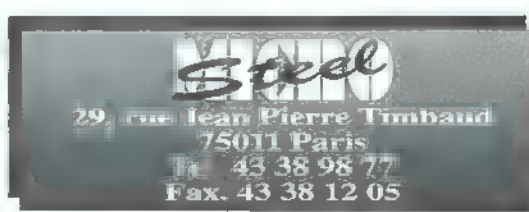
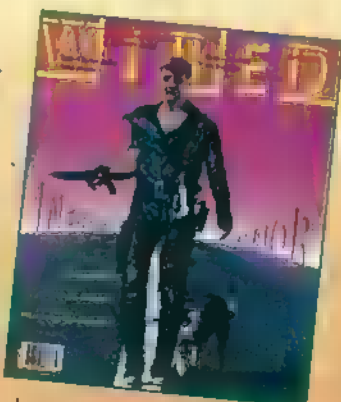
"Next Generation" est davantage dédié aux jeux vidéo qu'au Net. Leur article sur le jeu "On the Net" est croustillant, et leurs infos sur le jeu vidéo, très techniques, vous en apprendront beaucoup. C'est cher mais incontournable. Le "Edge" américain est vendu 50 francs dans les bonnes librairies internationales.



Technique et très dense, cet "Univers interactif" vient juste de paraître. L'information distillée dans ses pages est particulièrement pointue et nombre de jeunes lecteurs risquent de s'y paumer. On trouvera en vrac un article sur les otakus, un papier sur les jeux vidéo qui plaisent aux filles, un dossier sur les médias et leurs influences, etc. Complet et intéressant, il

reste toutefois difficile d'accès pour qui n'est pas résolulement "cyber". Dans tous les kiosques, pour la modique somme de 28 francs.

LA référence en matière de lectures dédiées au Net, "Wired" est également le plus ancien des trois canards présentés. Pour naviguer entre ses pages sans sombrer, une sérieuse expérience du réseau est préférable car les articles sont riches de références en tout genre... Indispensable pour le connaisseur (c'est en américain de A à Z), imbittable pour le néophyte. 50 francs, dans toutes les librairies internationales.



Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H sans interruption

## Les Nouvelles Consoles

<b>SONY PSX</b> 4290 F TTC Version française Péritel TOP PROMO	<b>SEGA Saturn</b> 4200 F TTC Version française Péritel TOP PROMO
<b>JAGUAR</b> 1580 F TTC Version française Péritel TOP PROMO	<b>3DO LAURSONIC</b> 3190 F TTC Version française Péritel TOP PROMO
<b>NEO-Geo CD</b> 3590 F TTC Version française Péritel TOP PROMO	<b>SEGA 32X</b> 1290 F TTC Version française Péritel TOP PROMO

## Les Consoles 16 Bits

<b>SEGA Mega Drive</b> 349 F TTC Occasion TOP PROMO	<b>Super Nintendo</b> 1290 F TTC Neuf TOP PROMO
--------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------

## Top Consoles

SEGA SATURN	SONY PLAYSTATION	Neo-Geo CD
Virtua Fighter	Tekshinden	Sammurai Shodown 2
Clock Work knight	King's Field	Last Resort
Gale Racer	Crime Crackers	Super Side Kick 2
Golden	Parodius Defuse	Art of Fighting 2
Victory Goal	Wedge Racer	Fatal Fury special
Myth	Twin Giggles	Sammurai Shodown 3
Van Battle	Baseball 95	King of Fighters 94
Daytona USA	Motor Tour Grand Prix	Aero Fighter 2
Shinobi	Twin Combat	Aero Hunter
Panzer Dragon	Pap's Twin Bee Puzzle	View point

SEGA	Nintendo	Atari
Protektor	Ghoul Patrol	Checkered Flag
Fifa Soccer 95	Donkey Kong Country	Club Drive
Earth Worm Jim	Earth Worm Jim	Katsumi Ninja
Animaniacs	Return of the Jedi	Iron Soldier
NBA Live 95	Michael Jordan	Ray-Man

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDE A RETOURNER A :  
MICRO STEEL VPC, 29, RUE JEAN PIERRE TIMBAUD 75011 PARIS  
SUR PAPIER LIBRE  
Port 60 Frs ou 80 Frs en CR pour les Jeux  
Port 100 Frs ou 140 Frs en CR pour les Consoles

Ces prix sont modifiables sans préavis et dans la limite des stocks disponibles  
Tous nos prix sont TTC Livraison 48 ■



# AMICROPUCE

vous propose ses nouveaux packs **DRAGON BALL Z**

## Pack 21

- Les 8 films DRAGON BALL Z en français
  - 6 Figurines DRAGON BALL Z
  - 5 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)
- ~~1 412,00 F~~

Pour **996,00 F**  
+ frais de port 70 F

## Pack 22

- Les 4 films DRAGON BALL Z en français ou choix
- 6 Figurines DRAGON BALL Z
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

~~776,00 F~~

Pour **550,00 F**  
+ frais de port 60 F

## Pack 23

- Les 2 films DRAGON BALL Z en français ou choix
- 3 Figurines DRAGON BALL Z
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

~~448,00 F~~

Pour **295,00 F**  
+ frais de port 50 F

## Pack 24

- 1 film DRAGON BALL Z en français ou choix
- 1 Figurine DRAGON BALL Z
- 1 Magnifique Poster DBZ (38 x 52)

~~209,00 F~~

Pour **149,00 F**  
+ frais de port 40 F



Vol 1 **99 F** Vol 2 **120 F** Vol 3 **99 F** Vol 4 **99 F** Vol 5 **99 F**



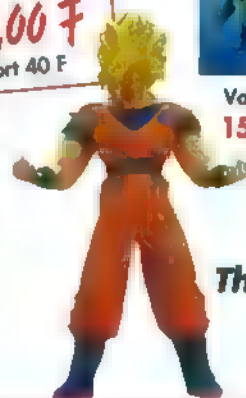
Vol 6 **99 F** Vol 7 **120 F** Vol 8 **99 F** Vol 9 **120 F**



Vol 11 **150 F** Vol 12 **150 F** Vol 13 **150 F** Vol 14 **150 F**



10 figurines disponibles 30 F pièce ou 250 F les 10.



Figurine  
The Best of DBZ  
40 cm  
**299 F**



Vol 15 **150 F** Vol 16 **150 F**

## Animé Comics DBZ

Tout en couleurs

13 volumes disponibles

80 F le volume

- Vol. 1 Kourat
- Vol. 2 Metal Kourat
- Vol. 3 Baddack
- Vol. 4 Les cyborgs
- Vol. 5 Trunks Story
- Vol. 6 Broly
- Vol. 7 Bojack
- Vol. 8 Super Nameck
- Vol. 9 Thales
- Vol. 10 Docteur Willow
- Vol. 11 Le Retour de Broly
- Vol. 12 Garlic
- Vol. 13 Bio Broly



Cassette Vidéo  
Original Pal  
Dessin Animé

**STREET FIGHTER**

**149 F**



## MANGA N/B

Ken le survivant	45 F	Yuyu Hakusho	45 F
Bastard	45 F	Cat's Eye	45 F
3 x 3 Eyes	55 F	Orange Road	45 F
Ranma 1/2	45 F	Docteur Slump	45 F
City Hunter	45 F	NBA Story	45 F
Erotique	55 ou 85 F	Art book Street	
Sailormoon	45 F	Fighter 2	195 F
DNA <sup>2</sup>	45 F		



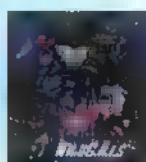
Mangas N/B  
du 1<sup>er</sup> au 39  
45 F le vol.

## TRADING CARDS



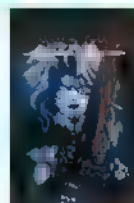
Olivia  
**30 F**

la pochette



Wild cats  
**25 F**

la pochette



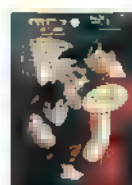
Lady Death  
**30 F**

la pochette



Flear  
**25 F**

la pochette



Heros Collect. DBZ 2  
**30 F**

la pochette



Vol. 1 Un amour impossible  
Vol. 2 La disparition

Vol. 3 Régénération  
Vol. 4 Première expérience

VIDÉO  
GIRL Aï  
français  
**30 F**  
le vol.







# The Story of Thor

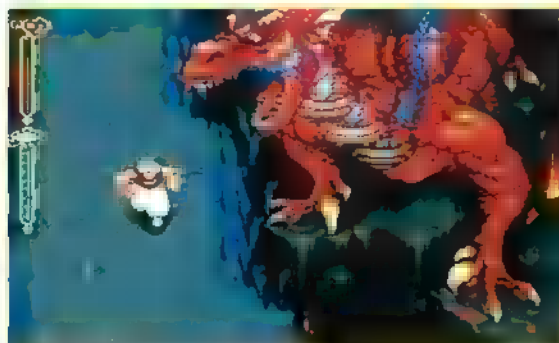
Alors que tous les appétits se tournent vers la nouvelle génération de consoles, la Megadrive continue à produire des jeux de qualité. Si la console 16 bits de Sega n'a pas la puissance de sa cadette, la Saturn, elle conserve l'avantage de l'expérience. Rodés depuis aux routines de programmation, les programmeurs sont maintenant capables d'exploiter la machine au meilleur de ses capacités. The Story of Thor semble en être un bon exemple. Il vient à point nommé combler les lacunes de la Megadrive en matière de jeu de rôles et prouver qu'on n'a pas besoin du champignon magique 32X pour s'amuser. Des sprites imposants, une palette de couleurs judicieusement choisie, un personnage attachant, Sega a mis les petits plats dans les grands pour faire de ce jeu une super-production. Zelda, le chevalier servant de la SNIN, n'a qu'à bien se tenir. Les références à ce dernier sont d'ailleurs nombreuses dans The Story of Thor. On retrouve les dalles et les leviers à actionner, des armes similaires (bombes, arbalète à la place de l'arc) et, bien sûr, les incontournables boss de fin de

SEGA/MD  
JEU DE RÔLES  
mars

niveau. Apparemment, le côté RPG n'a pas été négligé, et l'on peut en dire autant de la phase d'action. Les mouvements d'Ali, le héros du jeu, sont dignes d'un vrai beat-them-all. Passes d'armes, coups de pied dans le plus pur style Van Damme (c'est dire si c'est bourrin!), combinaisons d'attaque et de saut; il y a même des coups spéciaux à ■ SF II. C'est d'ailleurs l'aspect le plus surprenant du jeu: si l'aspect jeu de rôles domine, certaines séquences vous donneront l'impression d'avoir dans les mains un vrai jeu de baston. Actuellement au dernier stade de sa conception, The Story of Thor ■ l'étoffe d'un grand jeu, un très grand jeu. Megadrive is not dead.

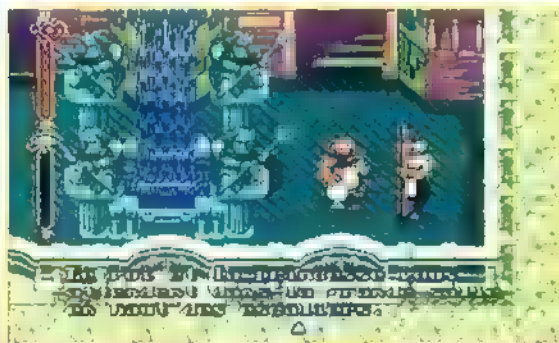


On se croirait dans Zelda sur Super Nintendo! Les boss de fin de niveau sont au rendez-vous.

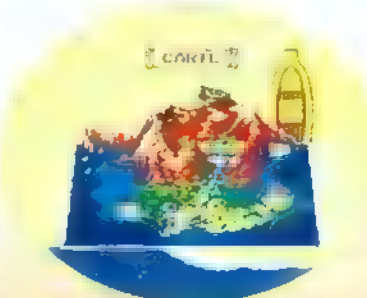


Vous avez vu ■ taille de ce dragon? Dites, on est vraiment sur une Megadrive, là?

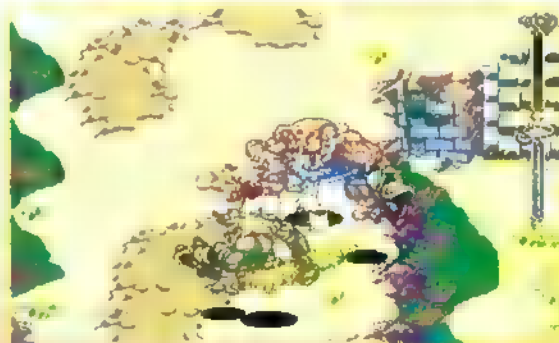
Le héros du jeu dément l'adage: "On ne peut pas être partout à la fois." Pratique, ■ magie!



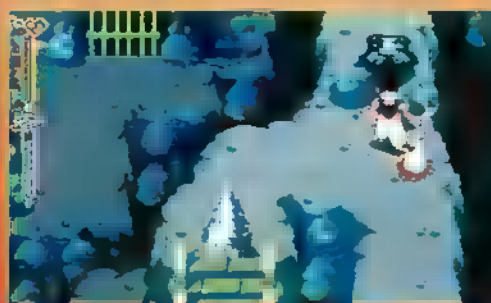
Les phases de RPG ne sont pas très développées (discussions limitées) bien qu'elles tiennent une grande place dans ■ jeu.



Une carte fort jolie vous permet de connaître à tout moment la position de votre personnage.



Quand les monstres se bousculent pour vous coller une tarte, l'action est digne des bons jeux de baston.



Avec certains objets magiques ou sortilèges, vous pourrez utiliser votre ombre pour attirer des objets. Génial.



Dès le début de l'aventure, ça castagne sec. Ne soyez pas impressionné par la taille de cet ogre, on en vient facilement à bout.



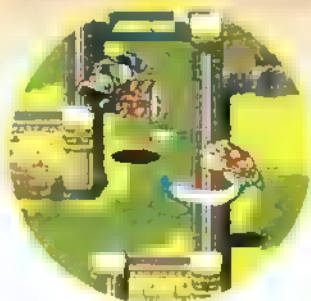




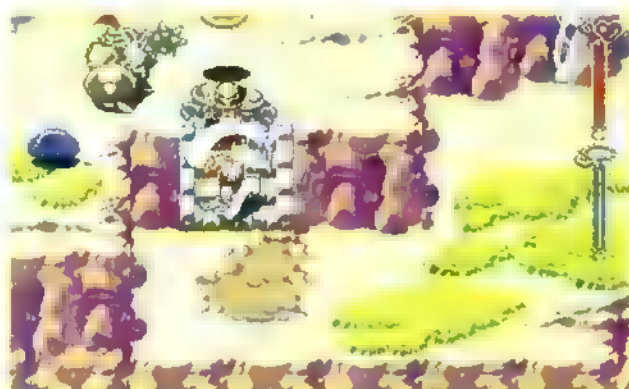
Une grille vous gêne? Appelez Bibi, la jolie plante verte. Elle se fera un plaisir de bouffer les barreaux.



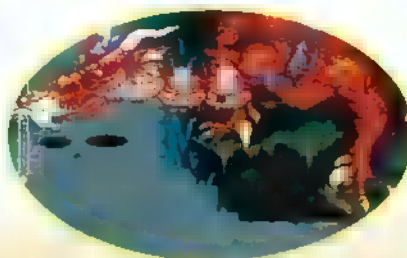
Quel sort cruel que de périr dans les flammes! Les pires tourments ne vous seront pas épargnés dans The Story of Thor.



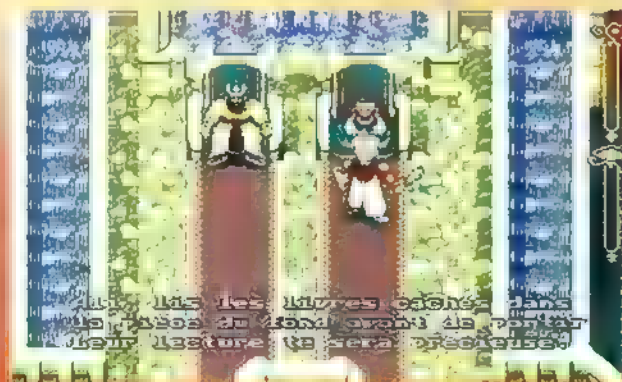
Le feu peut vous aider à détruire vos adversaires. Quand il se déchaîne, les monstres pleurent.



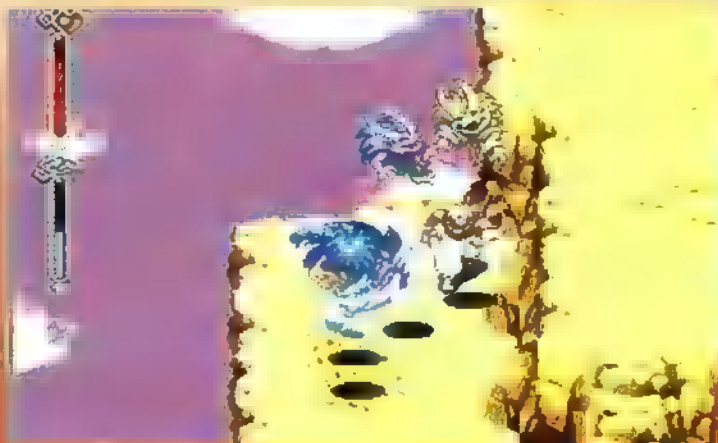
Suivant l'arme dont vous disposez, plusieurs attaques sont possibles. Même la dague permet quelques passes d'armes assez sympa.



En sautant, il est possible d'atteindre les monstres qui sont sur les hauteurs. The Story of Thor est très complet.



Le roi et sa douce vous donneront des conseils avisés pour bien débuter l'aventure.



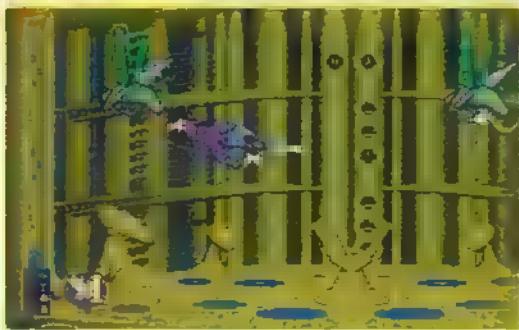
Rien de tel qu'un bon tourbillon pour faire le ménage chez les monstres.



# X-MEN

■ appelez-vous le premier X-Men sur Megadrive: le Prof X avait projeté votre équipe dans le futur pour une aventure mêlant beat'em up et plates-formes. Les personnages, au nombre de quatre, étaient les plus célèbres de la bande: Cyclope ■ son rayon orientable, Serva, alias Wolverine, et ses griffes, Diablo et son pouvoir de téléportation et, enfin, Gambit, lanceur de cartes à jouer meurtrières. Le principe reste le même dans ce deuxième volet adapté du fameux Comics US (peut-être êtes-vous de ceux qui ne ratent pas un épisode de ■ série sur Canal +?).

Le choix des combattants s'est enrichi de nombreux personnages. Dans chaque niveau, selon la nature des embûches que vous rencontrerez, vous pourrez sélectionner tel ou tel personnage, selon ses capacités. ■ ont tous des pouvoirs différents et récoltent des boules d'énergie pour survivre. Les graphismes de cette nouvelle version sont superbes et l'animation est à ■ hauteur, le tout au service d'une action incessante au rythme trépidant. Et, bien sûr, les passages secrets sont toujours de la partie! Les X-Men se sont nettement améliorés depuis le premier du nom. Notre prochain test devrait le confirmer...

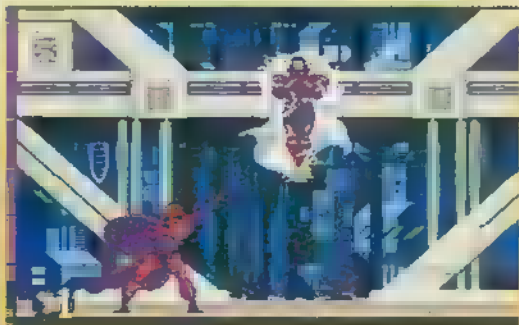


Dans ce niveau, vous ne bougez pas et attendez les ennemis qui déboulent du ciel.

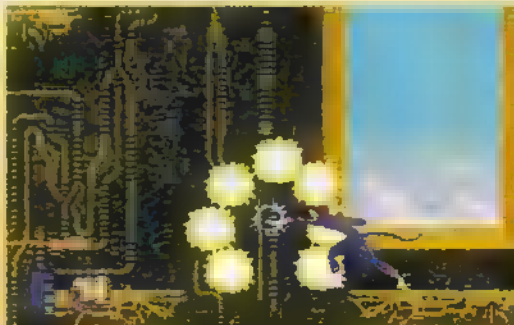


Le Sentinelle veille.

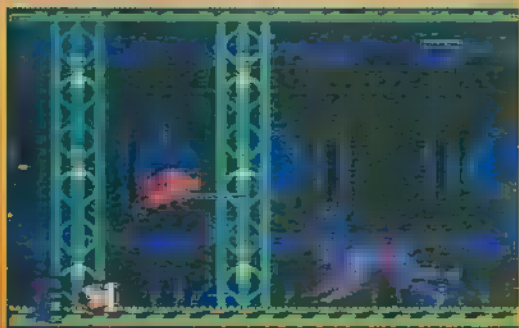
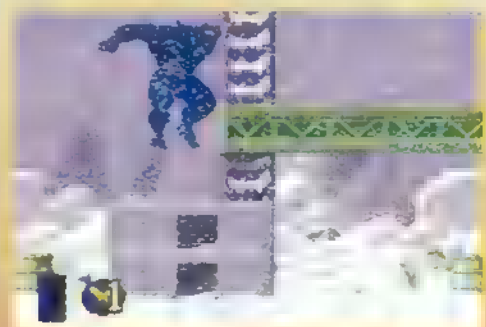
Tempête de neige: un réalisme à faire froid dans le dos.



Magneto dans une salle d'ordinateurs (mieux rangée que la nôtre)!



Des explosions retentissent pour saluer vos victoires.



La bête rampe très doucement.

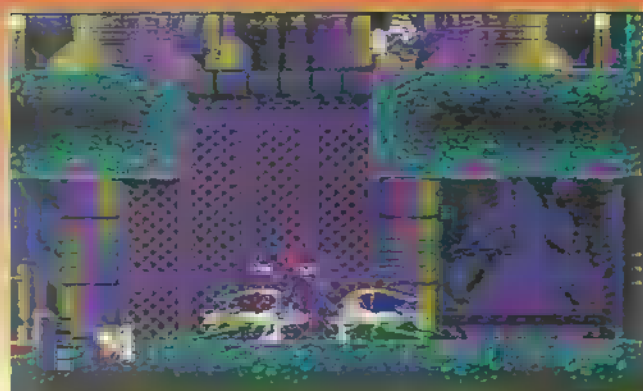


Psylocke et son bâton, ça fait du vilain chez les super-Vilains!





## LA DANDE AU COMPLET



Diablo peut s'accrocher aux murs: utile quand on est cerné.



Le cyclope utilise son rayon contre cet alien.



Wolverine ne se coupe jamais les ongles.



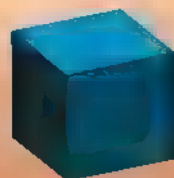
Gambit envoie des cartes à jouer meurtrières.



Un Magneto on ne peut plus magnétique.



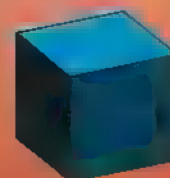
Psylocke est télépathe.



Beast, la bête balèze.  
La molécule d'ADN visible à droite recharge son énergie.



SEGA/MD  
BEAT 'EM UP  
mars





# Astérix

## and the Power of the Gods

Tout commence avec des dessins tirés d'un album de Goscinny et Uderzo qui nous résument l'histoire du jeu. Il s'agit du bouclier Arvernes, gagné par César après une conquête et perdu par Ordralfabétix, le célèbre chef gaulois, qui l'avait gagné au jeu dans un bar... Astérix et Obélix se lancent à la recherche du bouclier en dénichant dans les différents niveaux du jeu des éléments pour les aider à progresser. Plutôt enfantin, dans le fond comme dans la forme, ce jeu propose un choix de héros pour découvrir différemment les niveaux: Astérix est petit mais saute haut, Obélix, accompagné d'Idéfix, cogne dur avec son ventre. Nos deux Gaulois feront le tour des camps romains envi-

ronnants, se baladeront en forêt, sentiront l'odeur du grand large et connaîtront les bonheurs citadins à Lutèce et à Rome, étape finale. Dans leur village, ils recueilleront de précieux renseignements.

"Veni, vidi, vinci", deux pieds dans le plâtre. Mais César s'en fiche, il se déplace en litière, et abandonnera le bouclier du valeureux chef vaincu à ses soldats. La suite, vous la connaissez.

OUCH!



Actionnez l'interrupteur pour faire tomber une caisse qui servira de marchepied à Astérix. Obélix n'en a pas besoin.



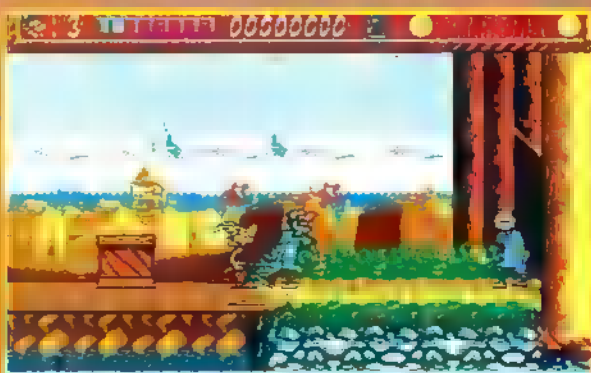
Le sanglier est pour Obélix, la potion magique pour Astérix (Obélix n'y a pas droit, pour des raisons que vous n'ignorez pas...).



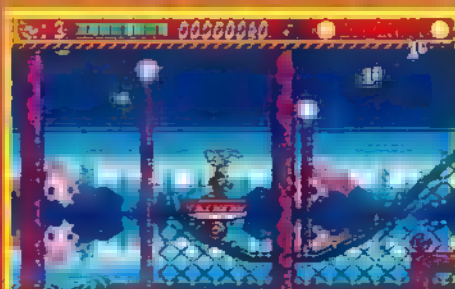
Au bord de la mer, les petits coquillages vous pincet et les grands vous projettent dans les nuages.



Comme dans la bande dessinée, des Romains se camouflent dans des troncs d'arbre.



Les soldats sont très bien animés: ils ont beau courir vite, Astérix accélère pour leur filer des baffes.



Lutèce ouvre ses portes pour un trajet de montagnes russes.

SEGA/MD  
PLATES-FORMES  
mars



# Spider-Man TV

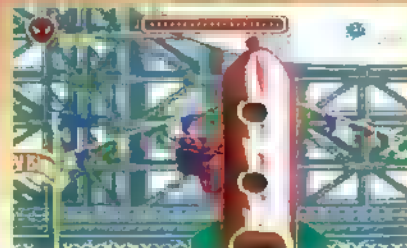
Le chaos règne dans New York. Serait-ce l'œuvre de l'infâme Dr Octopus? Tout le laisse penser... L'araignée tente de déjouer ses plans machiavéliques mais Octopus envoie une horde de robots à sa recherche pour l'éliminer. L'occasion pour notre homme de tisser sa toile dans les six niveaux de ce jeu d'action/plates-formes basé sur le dernier dessin animé de Spider-Man (avec un peu de chance, celui-ci sortira en France cette année. En attendant, vous pourrez affronter une vingtaine de super-Vilains avec l'aide des quatre Fantastiques sur votre console. A la fin de chaque niveau, un boss bien connu vous attend. Le lézard, Dr Octopus, le Bouffon... sont toujours aussi vicieux et résistants. Heureusement, l'animation et les coups spéciaux sont à la hauteur. Confirmation à la sortie.



L'homme-araignée envoie des jets de toile pour s'accrocher.



Les robots sont à la poursuite de Spider-Man.



Les araignées ne connaissent pas le vertige.



Beat 'em up à l'honneur.

De durs combats contre Octopus.

PREVIEWS

# Itchy & Scratchy

Itchy et Scratchy sont les deux animaux familiers des Simpsons. Dotés d'un caractère aimable, ces charmantes petites bêtes passent leur temps à essayer de se trucher. Leur agressivité naturelle les pousse à user de tronçonneuses, massues, grenades, bazookas, haches, boomerangs... pour arriver à leurs fins. Au total, plus d'une dizaine d'armes se ramassent sur les niveaux. Ce jeu à un joueur est bien la parodie "gore" de Tom et Jerry, avec des massacres en tout genre. Itchy, la souris sadique, contre Scratchy, le chat masochiste! Ce couple infernal vous entraîne dans neuf tableaux humoristiques et regorgeant d'embûches. Un jeu qui promet des courses sanglantes.



Un bon coup de massue, histoire d'aplanir les obstacles!

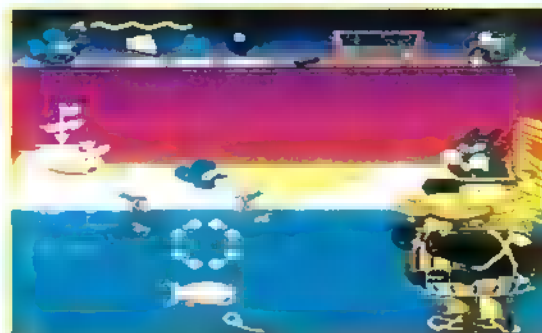
ACCLAIM/SNIN  
ACTION-PLATES-FORMES  
mars



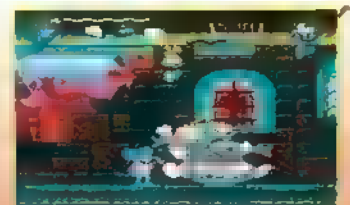
Eh oui! Itchy aussi peut être blessé!



Une petite chute en perspective pour le "chacha".



Des niveaux très variés en matière de graphismes.



Tu fais quoi, ce soir?



Si le chat conduit un char tortue, le gore n'est pas loin...



# Kawasaki Superbikes

**A**vec ce jeu, vous allez entrer dans l'écure l'égendaire de Kawasaki, la "Team Green", et piloter une Kawasaki ZXR 750R sur tous les grands prix du championnat du monde de 750 CV. Dix circuits sont proposés avec des stands pour changer les pneus, améliorer la puissance des moteurs, bref customiser votre moto! Deux modes de jeu, Arcade et Championnat, et seize concurrents acharnés complètent le tableau. Avec le Gear Link, vous pourrez jouer à deux dans ces circuits parfois soumis à de rudes conditions climatiques.



Les parcours suivent les tracés des grands circuits de championnat.

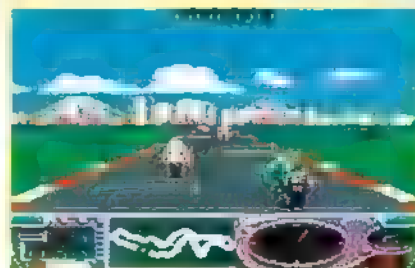


La moto dérape sur quelques mètres lors des chutes.

ACCLAIM/GG  
COURSE DE MOTOS  
mars



Le tableau d'options de base: mode de jeu, passage au garage et sélection du climat.



Je veux les dépasser!!!



Le Practice par temps de pluie est un excellent entraînement.

# Wild Guns

**C**e jeu de tir dans des décors de Far West va vous permettre de développer vos talents de justicier. Annie veut se venger du clan des Kid qui a massacré sa famille. Pour se faire aider, elle recrute Clint, un chasseur de primes renommé. Celui-ci veut faire cavalier seul mais Annie le convainc de ses talents de tireuse. Par ailleurs, cette vengeance lui appartient. Vous avez donc la possibilité d'incarner Annie ou Clint, au choix, ou les deux en même temps en mode deux joueurs. Vous pouvez même jouer à la poupée Barbie en changeant la couleur de leurs costumes (non, pas la teinte des cheveux, quand même): comme c'est mimi... Un mode Entraînement est également proposé. Votre personnage se déplace sur un seul plan dans des niveaux aux décors de western. Il tire sur les ennemis à l'aide d'un viseur, manie un fouet en corps à corps, tel Zorro, et effectue des sauts spectaculaires. Au début de l'aventure, vous ne possédez qu'un simple revolver et cinq bombes en réserve. Cet arsenal sera amélioré si vous attrapez des bonus qui parsèment les différents niveaux: cinq armes différentes pourront être utilisées. Avec une vingtaine de niveaux graphiquement réussis, de multiples boss et plusieurs niveaux de difficulté, ce jeu semble très "a-tirant".

TITUS/SNIN  
ACTION/TIR  
mars



En mode deux joueurs, le couple se partage l'écran.



Le premier boss éclatera vite sous vos bombes.



Les deux joueurs veillent. L'option des couleurs vestimentaires est assez pratique pour distinguer son perso.



En mode Practice, vous vous entraînez sur des cibles.



Annie effectue des sauts spectaculaires. Et sans effort apparent...



Le bar: son comptoir dissimule une ribambelle d'ennemis.



# DONKEY KONG COUNTRY

# DOSSIER

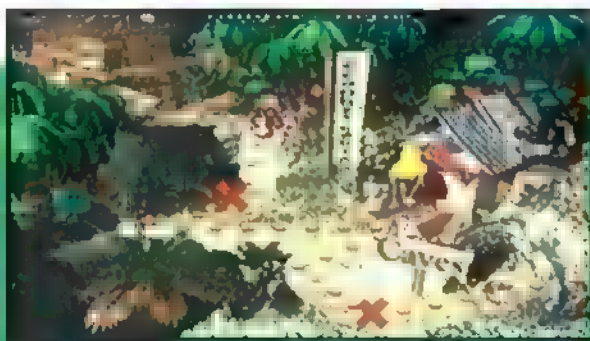


*Le mois dernier, vous avez pu vous délecter des trois premiers mondes de Donkey. Ce mois-ci, nous vous présentons les trois derniers dans leur totalité, avec tous les passages et Warp Zone. Bien évidemment, si quelque chose, une action, un détail, voire une technique vous échappent, il vous suffit simplement de vous référer au numéro de Consoles+ du mois de janvier pour résoudre votre problème. Vous aurez ainsi la chance ultime de taper les fameux 101% tant convoités!*

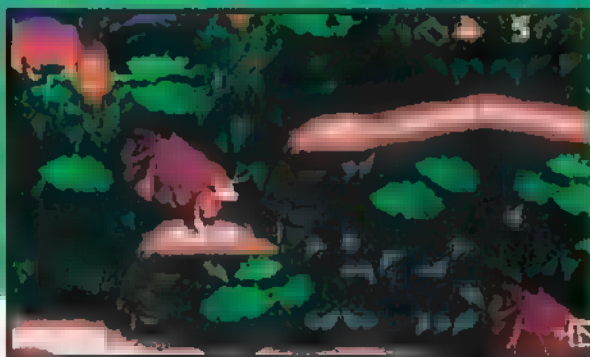
## LES WARP ZONE

Vous avez dit Warp Zone?... Comme c'est Warp Zone. Eh bien, dans tout bon jeu Nintendo qui se respecte, il existe des passages secrets, mais aussi des passages qui vous mènent vers d'autres lieux. C'est le cas en l'occurrence des Warp Zone, qui vous permettront de vous rendre directement dans certains niveaux de la quatrième carte, par exemple dans le Gang Orang-Outan. Mais il en existe toute une tripotée. Pour les trouver sans trop chercher, il suffit d'appuyer très rapidement sur les boutons B et Y à certains endroits des cartes représentant les différents mondes.

Et voici, par exemple, l'endroit où vous atterrirez si vous empruntez la Warp n° 1.



Sur la première partie de cette carte, il existe deux Warp Zone. Appuyez très vite sur B et Y.



## PARTIE 2

### INDEX MAGIQUE

Pour la seconde partie de notre somptueux dossier consacré au non moins somptueux Donkey Kong Country (mais c'est pas vrai, il a des actions chez Donkey & Ciel NDLR), voici la suite (et fin) de notre index magique. Il vous donne avec exactitude le nombre de "%" que vous pouvez découvrir en fouillant les mondes 4, 5 et 6. Mais attention, certains passages ne comptent pas forcément et ne vous apporteront donc pas de pourcentage supplémentaire. De toute manière, l'essentiel de ce qui vous intéresse a été répertorié minutieusement afin que vous puissiez atteindre les 101 %.

### MONDE 4 - GLACIER DES GORILLES

- BANG NEIGEUX DU TONNEAU: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- BALADE EN GLISSADE: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- ALLÉE DE L'ÈRE GLACIAIRE: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- BOURSE DE KROCTOPUS: 1% pour le niveau = 1%
- FLAMBEAU FELÉ: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- GRONDEMENT DU PONT À CORDES: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- RAID DU REALLY GNAWTY: 0%

### MONDE 5 - KEMKROC ET KOMPAGNIE

- ALLÉE DU TAMBOR: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- TRAJET TOC TOC: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- ASCENSEUR EXCENTRIQUE: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- ETANG EMPOISONNÉ: 1% pour le niveau = 1%
- FOLIE DU CHARIOT MINIER: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- CAVE CAMOUFLÉE: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- TAMBOR DU BUMB DRUM: 0%

### MONDE 6 - CAVES DES CHIMPANZÉS

- TRACAS TIMBRÉ: 1% pour le niveau + 1% pour le passage = 2%
- HACHIS HORRIBLES: 1% pour le niveau + 3% pour les passages = 4%
- MINES BRUMEUSES: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- LUMIÈRES LUNATIQUES: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- PLATES-FORMES PÉRILLEUSES: 1% pour le niveau + 2% pour les passages = 3%
- VENGEANCE DE NECKY: 0%
- LE BATEAU: Zé Boss...
- LE ROI: 1%

**TOTAL: 101%**



# DONKEY KONG COUNTRY

CARTE 4

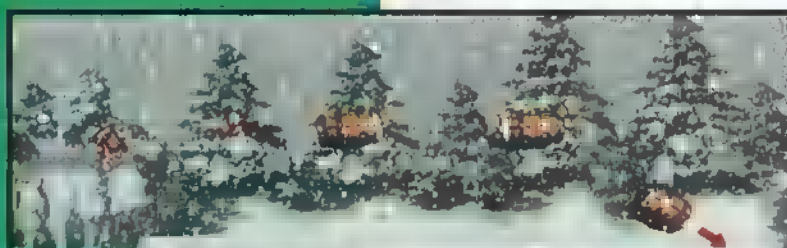
## GLACIER DES GORILLES

### NIVEAU 16 - BANG NEIGEUX DU TONNEAU

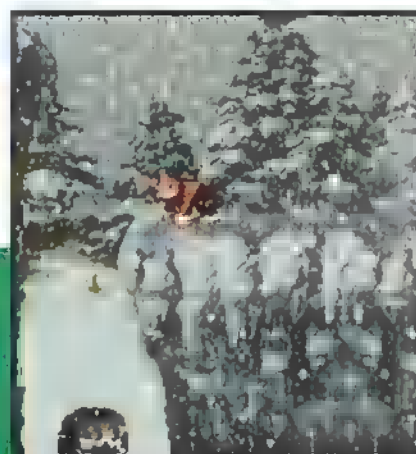
Non, non! Ne criez pas victoire. Ce n'est pas parce que vous êtes arrivé à la quatrième carte que vous en avez fini avec la tripotée de vilains à la solde du roi. Ici, Donkey et Diddy vont expérimenter les dérapages et exécuter les sauts les plus périlleux. Il est préférable de se déplacer lentement (ne pas appuyer sur le bouton Y), c'est la plus sage des précautions. Attention, terrain plus que glissant!



Vous devez commencer à avoir l'habitude des tonneaux planqués en début de niveau, non?



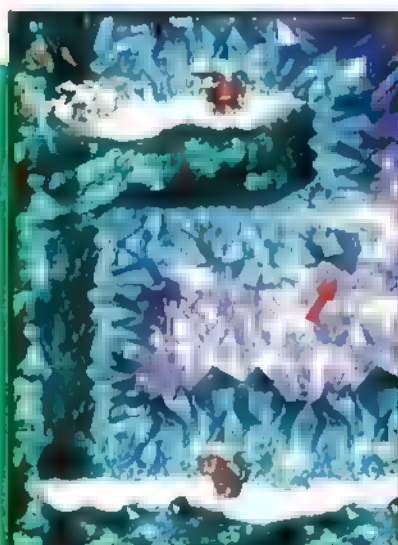
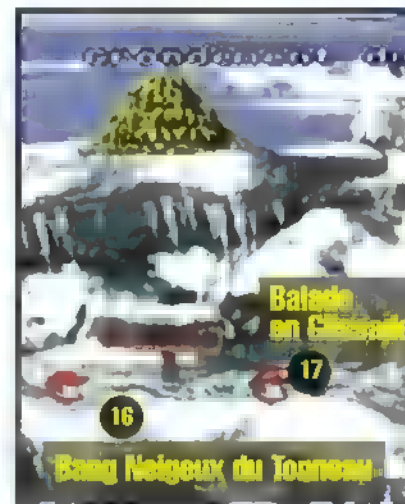
Repérez bien les lieux, et le troisième tonneau. Une fois à l'intérieur, attendez que le tonneau soit en position Diagonale/Bas/Droite, comme le montre la flèche. Youpi! Et 1% de plus.



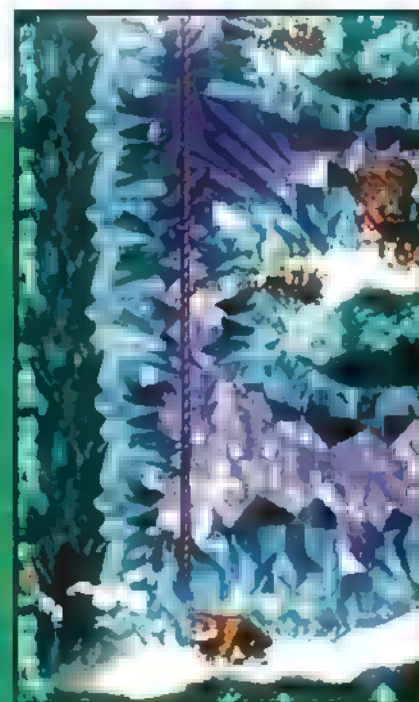
Cette Warp Zone se trouve juste après un Croco Krusha. Éliminez ce dernier avec Donkey.



Deux coups valent mieux qu'un. Ensuite, fuyez sur la droite ou la sur la gauche selon sa position.



Sautez sur la tronche du Kritter bleu, pour vous saisir de la liane. Juste au-dessus se trouve une porte.

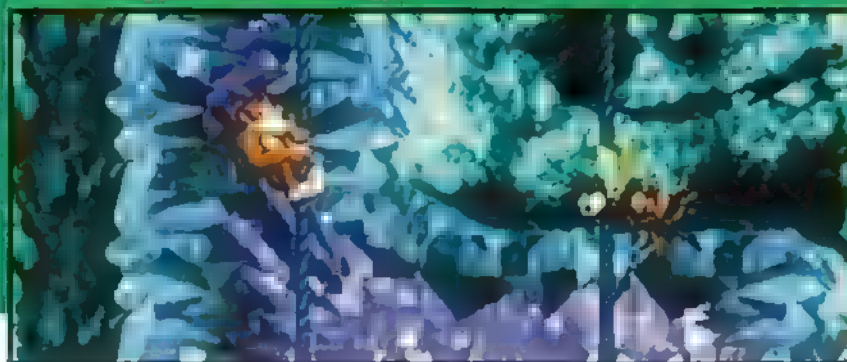


### NIVEAU 17 - BALADE EN GLISSADE

C'est beau, mais bourré de chausse-trappes, et, en prime, ça glisse dans tous les sens. Si vous inspectez bien les décors, vous devriez trouver les passages sans même avoir à vous référer aux photos. Mais attention tout de même: le troisième passage est relativement délicat à atteindre.

Plus dure sera la chute, et je ne saurais mieux vous prévenir. Pour ouvrir la brèche dans le mur, prenez un baril et laissez-vous tomber.

C'est le troisième tonneau, et c'est le plus difficile à toucher. Il se trouve juste au-dessus des trois lianes autour desquelles virevoltent inlassablement trois guêpes. Et voilà, encore 1% de trouvé!



### NIVEAU 18

Dans ce niveau, il est primordial de... est fort utile pour accéder à l'un des chère autruche de service, il suffit de...



Comme vous pouvez le constater, c'est...

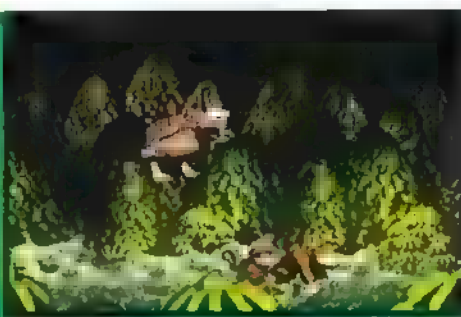


Ardu, pour le choper, celui-là, hein? Là c'est de faire appel aux talents de votre bondissante.



## BOSS N° 4 - RAID DU REALLY GNAWTY

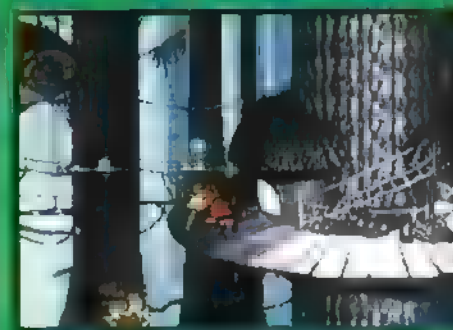
On croyait en être débarrassé, de ce satané castor, mais non! Cette fois, il croit dur comme fer qu'il pourra vous stopper dans votre course aux bananes. Mais il se foure le doigt dans l'œil jusqu'au coude, le coco. Cependant, prenez garde, il est plus rapide qu'à votre première rencontre et, en plus, il saute beaucoup plus haut. Pas moins de dix coups vous seront nécessaires pour en venir à bout. Méfiance...



*D'accord, il saute haut, mais il ne perd rien pour attendre, l'abruti.*

## NIVEAU 20 - GRONDEMENT DU PONT A CORDES

L'action se déroule encore dans la forêt. Les embûches y sont monnaie courante. Mais le plus complexe sera sans nul doute de respecter le "timing" avec les plates-formes à pneu. Ça bouge dans tous les sens, et, en prime, des guêpes vont et viennent. Pas évident dans ces conditions.



*Ce baril n'est pas très visible, mais en vous penchant et en observant bien, vous apercevrez son couvercle.*



## ALLÉE DE L'ÈRE GLACIAIRE

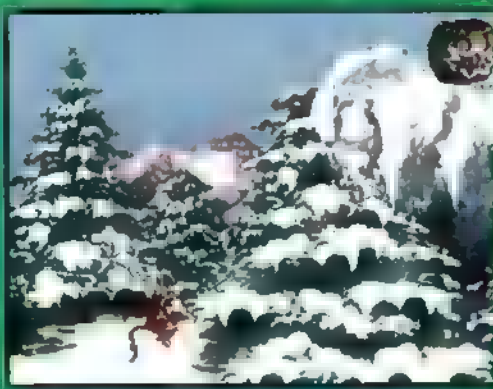
s'adjoindre l'aide d'Expresso. Elle a l'avantage de voler, ce qui Canons-Tonneaux qui mènent à la salle. Pour dénicher notre se diriger sur la gauche dès le début du niveau.



*sur la gauche tout de suite en arrivant.*



*mieux, autruche*



*Dernier tonneau, sans aucun doute le plus difficile à saisir. Gardez votre calme et, surtout, décollez de la bonne plate-forme. Celle-ci ne figure pas sur la photo, mais elle est placée juste avant ce passage.*



*Prêt à jouer les acrobates du dimanche? Il va bien le falloir, car pour découvrir le passage, il faudra aussi compter avec la chance. Ou alors, contentez-vous de regarder la photo: on vous le sert sur un plateau, celui-là.*

## NIVEAU 19 - FLAMBEAU FELE

Une nouvelle recrue est venue grossir les rangs des forces du Bien. Donkey et Diddy peuvent compter désormais sur l'aide d'un sacré perroquet. Squawks, car c'est lui, arrive à la rescousse avec sa lampe. Heureusement, car se farcir un niveau complet dans le noir absolu, ce n'est pas comme se farcir une mousse au chocolat. Prenez garde de ne pas faire trop de mouvements brusques, car le perroquet réagit instantanément. Et plus vous vous trémousserez, plus il y a de risque qu'un ennemi vous happe.



*Voici le premier passage. Avec le baril, s'il vous plaît.*

*Etrange, certes, mais que voulez-vous, les portes annonçant la fin d'un niveau ne sont pas si nombreuses...*



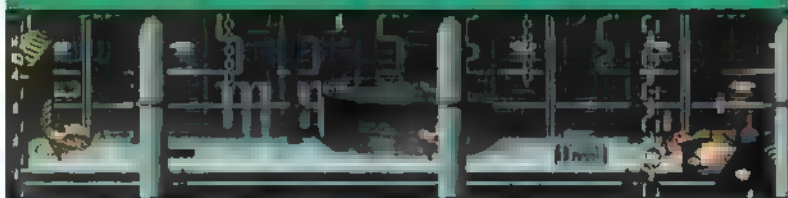
# DONKEY KONG COUNTRY

CARTE 5

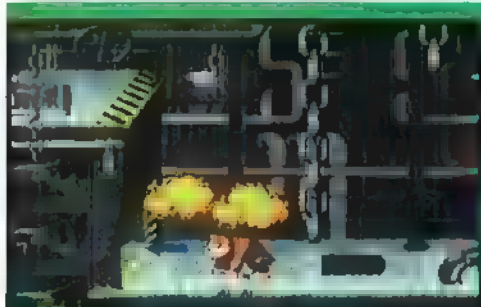
## KEMKROC ET KOMPAGNIE

### NIVEAU 21 - ALLÉE DU TAMBOUR

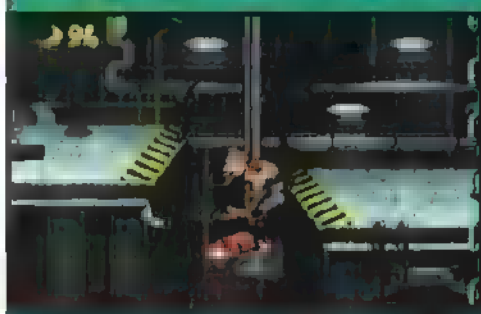
Industrie d'immondices prolifique de l'ignoble Roi K. Kool, l'usine recèle des passages (trois en l'occurrence). Seulement, voilà: pour les découvrir, il faut faire preuve de beaucoup d'astuce. N'hésitez pas à rebrousser chemin pour rechercher l'objet adéquat pour détruire un mur. A noter: plusieurs barils sont dissimulés dans les planchers.



Pour détruire le fût de pétrole, vous aurez besoin du baril enterré dans le sol sur la gauche. Prenez la liane et sautez.



Utilisez de la même technique que précédemment pour faire apparaître les passages (voir ci-dessus). En retombant, vous obtenez devant vous du T.N.T. Bigre!



Deux plates-formes avant, vous trouvez le rhino dans un trou... Emmenez-le et, plus loin, le dernier passage est à vous. Dans le mille!

### NIVEAU 22 - TRAJET TOC TOC

Après ce long périple au cœur de cette précédente série de niveaux, voici encore de quoi décourager les plus habiles. Pour se déplacer, le joueur doit sauter sur le plateau tout en esquivant les ennemis qui pullulent dans ce niveau. Pour découvrir tous les passages, fouillez attentivement le moindre recoin, c'est la seule méthode.



Pour accéder facilement à cette plate-forme, il est fortement conseillé d'utiliser les talents de Diddy d'acrobate. Une roulade et hop!



Après avoir liquidé les deux rats-laveurs, faites un bond et c'est dans la poche.



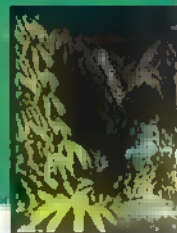
Juste en dessous de la plate-forme où gesticule ce sagouin de gorille, il y a encore un passage. A bon entendeur, salut.

### BOSS N° 5 - TAMBOUR DU BUMB DRUM

Voilà un boss bien étrange que ce fût de métal radioactif qui s'amuse à vous balancer à la face tout un tas de vilaines bestioles pas très confortables. Enfin, c'est la rançon du succès, faut s'y faire. Pour le battre, il suffit d'éviter qu'il vous écrase. En général, il essaie par trois fois, puis change de tactique et vous dépêche plusieurs ennemis. Sauter dessus et répétez quatre fois l'opération: il n'y survivra pas.



Il essaie de vous aplatis, le fourbe. Évitez-le, il est très lent.





Rebondissez sur les sbires qu'il vous envoie, ce n'est pas plus compliqué que cela.



Une fois que vous aurez passé le tonneau de sauvegarde, il vous suffit de sauter sur la quatrième plate-forme marquée d'une flèche blanche (comme vous l'indique d'ailleurs la flèche rouge) pour tomber sur un Canon-Tonneau.

## NIVEAU 25 - CAVE CAMOUFLÉE

Alors là, les p'tits loups, va falloir vous accrocher car, dans ce niveau, y a pas de lumière. Ou plus exactement, vous devrez jouer avec elle, car elle se moque de vous, la maligne, s'éteignant puis se rallumant. Fichtre, pas aisé dans ces conditions de repérer où sont les passages, n'est-il pas? Mais "don't panic", nous sommes là pour vous aider.



Les passages secrets juste avant la sortie, c'est peut-être le truc favori de Nintendo? En tout cas, pour ouvrir celui-ci, il faut sauter sur le fût de métal placé un peu avant lorsque vous débouchez du premier passage. Et 1 %... un!



## NIVEAU 24 - FOLIE DU CHARIOT MINIER

D'un chariot à l'autre, vous allez être soumis à rude épreuve. Il vous faudra jouer, une fois n'est pas coutume, les acrobates pour parvenir au bout de ce terrible périple. Seulement voilà, pour accéder sans mal aux fameux passages, accrochez-vous et gardez la tête froide. Voyez plutôt.



Servez-vous de la liane pour sauter dans le chariot... Une fois la première rangée de bananes ramassée, sautez de nouveau comme vous l'indiquent ces deux flèches.

## NIVEAU 23 - ASCENSEUR EXCENTRIQUE

Bonjour l'angoisse! Dans ce niveau, il ne fait pas bon se promener. Les ennemis sont hyper agressifs et peu courtois. Bref, c'est pas le pied, surtout lorsqu'il s'agit de jouer au funambule sur des ascenseurs du genre capricieux. Si vous savez faire preuve de sang-froid, vous arriverez à passer ces terribles précipices.

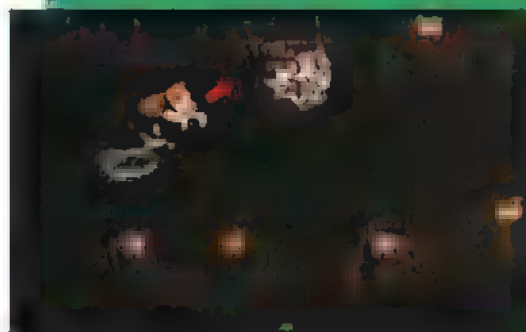


A peine avez-vous mis les pieds dans le plat qu'un simple coup d'œil vers le haut suffira pour apercevoir un passage.



Juste après les trois guêpes, vers le haut du mur, se trouve un passage. Suivez la flèche.

Une fois que vous aurez surmonté toutes les embûches de ce niveau, juste avant la sortie, il y a une porte. Regardez la photo, vous comprendrez.



Dur, dur... Prenez garde de ne pas tomber. Pour atteindre ce pneu, sur le sommet de la bosse, sautez du chariot. Et le tour sera joué.



Ici, l'affaire est un peu plus complexe. Pour accéder au tonneau, passez la bosse et, au moment de sauter sur la plate-forme, dirigez-vous sur la gauche et non pas sur la droite. Les pneus adéquats sy trouvent.



# DONKEY KONG COUNTRY

CARTE 6

## CAVES DES CHIMPANZÉS

### NIVEAU 26 - TRACAS TIMBRE

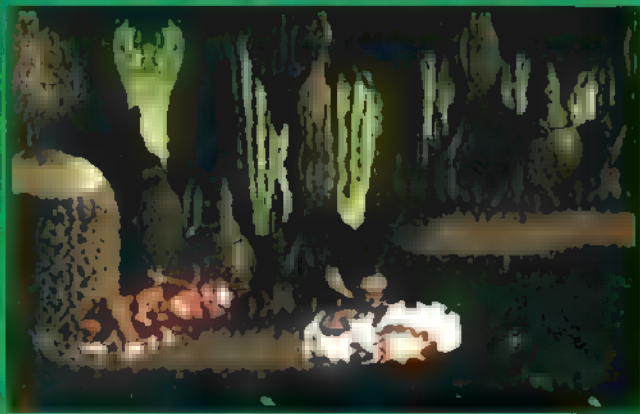
Paré pour l'aventure? O.K.! Dans ce niveau, il n'existe qu'un seul passage. Certes, il n'est pas évident à trouver mais, avec un peu d'astuce, certains d'entre vous y parviendront. Sinon, reportez-vous à ce qui suit.



Rien de plus facile que tomber directement dans le tonneau: il suffit de se laisser choir à la verticale du premier tube. Suivez la flèche.

### NIVEAU 27 - HACHIS HORRIBLES

Dans ces grottes humides, cherchez bien les deux passages qui y sont camouflés. Il ne vous sera pas difficile de les dénicher, mais un tonneau sera nécessaire pour les ouvrir.



Après la sauvegarde, vous trouverez un baril. Emmenez-le jusqu'au Krusha Bleu. Au niveau du renforcement, à droite, se trouve le lieu sacré.



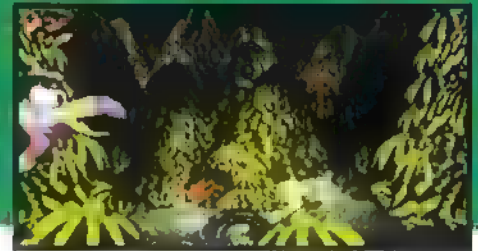
Juste avant la fin du niveau, devant le premier pneu, se situe le second passage. A même technique, mêmes effets...

### BOSS N° 6 - VENGEANCE DE NECKY

Non, il n'est pas mort, et revient pour se venger. Thème classique, me direz-vous. C'est pourtant ce qui va vous arriver. Le Necky géant que vous aviez cru terrasser est revenu pour s'assurer que vous ne ferez, en aucun cas, de mal à son patron. La technique pour le vaincre est toujours la même (eh, oui! voir Consoles+ du mois de janvier!).



D'abord, on prend un peu d'élan...



... puis on lui saute une fois sur le bec...

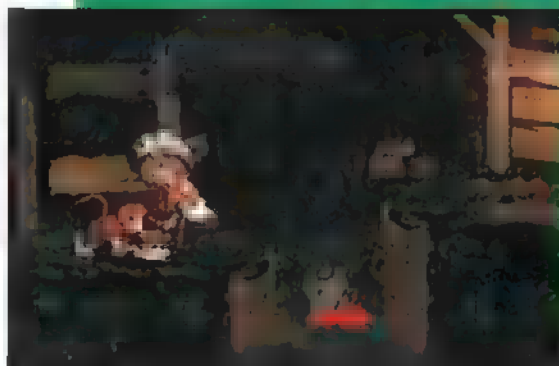


### NIVEAU 28 - MINES BRUMEUSES

Dans ce halo de brouillard, il faut se méfier des crocos ainsi que des précipices, peu visibles. Pourtant, si vous regardez bien, deux passages secrets vous tendent les bras.



Lorsque vous aurez passé le baril de sauvegarde, vous tomberez sur une longue liane. Utilisez-la pour descendre, la porte se trouve plus bas.



Après le premier passage, vous trouverez un baril. Il est très utile pour ouvrir la brèche dans le bois, comme sur la photo.

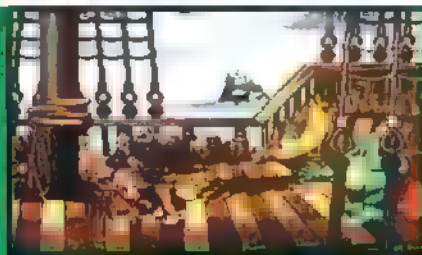




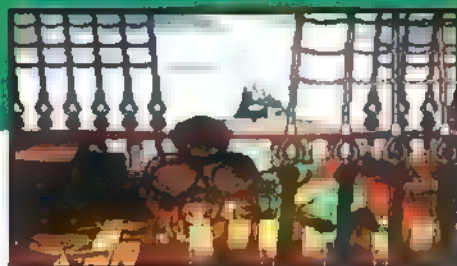
... et, dans un élan de folie furieuse, on réitère la chose huit fois, histoire de lui faire mordre définitivement la poussière. Na!

## BOSS N°7 - GALION DU GANG PLANCHE

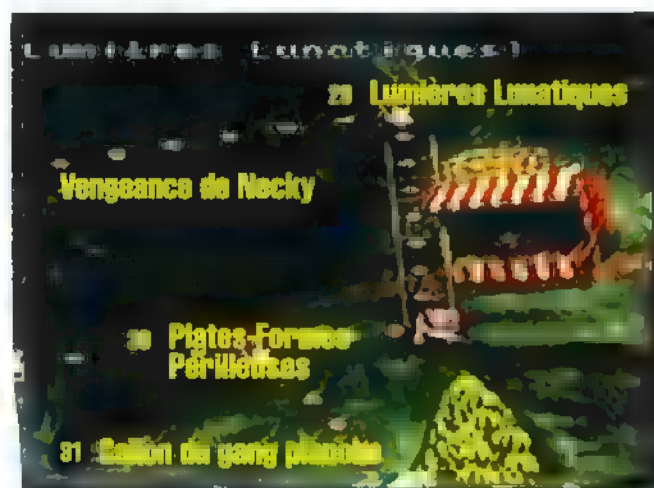
Vous voilà enfin devant Sa Seigneurie... Fichtre, qu'il est beau dans sa tenue d'apparat. Seulement voilà, ce vil personnage est bien décidé à vous expédier tout droit en enfer. Pour contrecarrer ses plans, agissez comme suit. Il n'y résistera pas.



Attention, il va lancer sa couronne... C'est à ce moment-là qu'il faut bondir sur son crâne.



Cela fait, le crétin vous fonce néanmoins dessus. Évitez-le et recommencez l'opération précédente. Au bout de quelques minutes, de gros boulets de canon vont pleuvoir. Esquivez et sautez de nouveau sur la tête de notre ami. A la seconde série, il succombera.



## NIVEAU 30 - PLATES-FORMES PERILLEUSES



Voilà, c'est sur la gauche... Oui, bingo!

Pour finir, dans la série "J'en peux plus mais je tiens le bon bout", voilà de quoi s'éclater en beauté. Juste sous la plate-forme de départ se trouve un tonneau. Pour l'atteindre, rien de plus facile: laissez-vous tomber verticalement devant la flèche blanche.

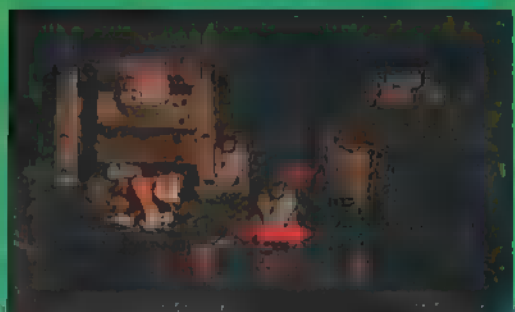


Arrivé à la fin du niveau, au lieu de sauter sur les planches qui mènent vers la sortie, jetez-vous plutôt dans le vide, sur votre droite. Vous atterrirez sur une plate-forme qui abrite un baril magique.

## NIVEAU 29 - LUMIÈRES LUNATIQUES

La difficulté consiste ici à faire en sorte que les lumières demeurent constamment allumées. Le seul moyen de réussir un tel exploit, c'est d'être le plus rapide possible, de manière à atteindre en un laps de temps très court tous les tonneaux interrupteurs.

Dans le premier trou se trouve un Canon-Tonneau. Et voilà déjà un passage.



Une fois la sauvegarde effectuée, vous devrez ramasser le tonneau juste sous le Necky. Posez le baril, éliminez la bête, puis continuez vers la droite. Passez un trou; juste après se trouve la porte dans le mur.

## UNE FIN PLUTÔT SYMPA

Si vous avez été attentifs, curieux de tout et, surtout, que vous avez suivi nos conseils à la lettre, vous devriez avoir réussi à atteindre les fameux 101%. Chapeau bas, Messieurs, Mesdames, Fillettes et Garçonnetts, gorilles et chimpanzés, devant tant de classe. Encore bravo et merci à vous d'avoir suivi nos folles aventures.



101%, qui dit mieux, hein?

Dossier réalisé par Sylvain ALLAIN



# TIPS



Le mois de février, pendant lequel les plus heureux partent aux sports d'hiver, est aussi synonyme de mauvais temps. Et qui dit mauvais temps dit maison et jeux vidéo. Pour occuper vos longues soirées d'hiver, Consoles+ vous offre sa livraison

de tips sur des jeux que (j'espère) vous connaissez tous, comme Demon's Crest, Mega-man X, Nosferatu sur SNIN. Les fans de SNK découvriront avec bonheur tous les coups de King of Fighters 94 et un tip pour jouer avec Amakusa dans Samurai Shodown. Et, fin du fin, vous trouverez également la première partie de la soluce de Soleil sur MD. Bonne triche!

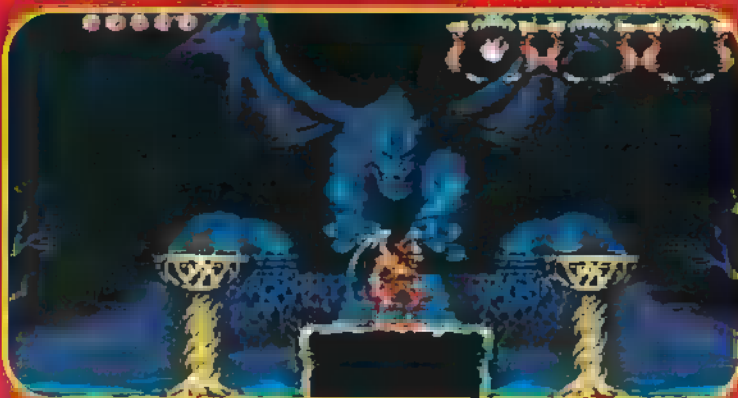
## SNIN

## DEMON'S BLAZON

Capcom, au dire de toute la profession, devait frapper fort avec Demon's Blazon. A mon goût, c'est une tapette (une petite tapel!) qu'il a donnée avec ce soft. En effet, je ne l'ai pas trouvé dément. Mais vous savez ce qu'on dit, l'égout et les couleurs... Un password va vous permettre de vous battre contre un boss qui ressemble fort au dernier du jeu... C'est partil!

### Pour combattre le boss

C'est simple, rentrez le password ci-contre:



Vous arrivez directement ici.

## MD

## MEGA TURRICAN

Après avoir fait le tour de pas mal de consoles, Mega Turrican se retrouve sur MD, et c'est bien sympa, tout ça, tout ça. Mais bon, c'est aussi très difficile et, parfois, on en a marre de perdre indéfiniment. C'est là que j'interviens: vous trouverez plus bas de quoi passer de niveau en niveau et aussi de quoi être invincible. C'est pas merveilleux, tout ça, tout ça!

### Pour être invincible et passer de stage en stage

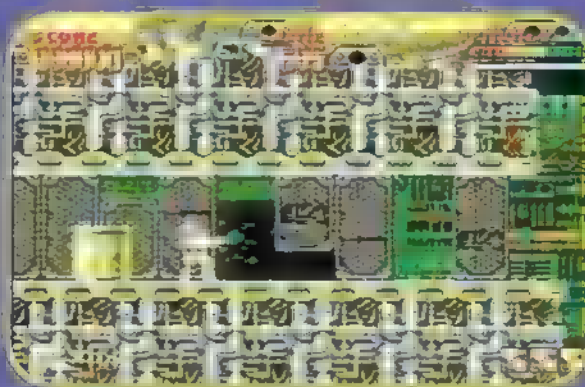
Pendant le jeu, mettez la pause et faites pour être invincible: A, A, A, B, B, B, A, A, A. Si vous faites Droite, Gauche, Bas, Droite et B, vous passerez de niveau en niveau. Après avoir effectué ces deux manipulations, n'oubliez pas d'ôter la pause.



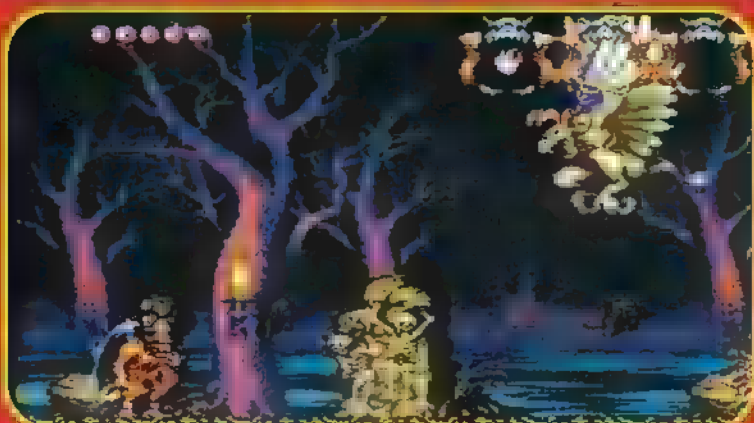
Après que vous aurez effectué la première manipulation, votre barre d'énergie ne diminuera plus.



Vous voici dans le premier niveau...



Une petite pause et hop! le deuxième vous tend les bras...



Et vous vous battez directement contre celui-là!

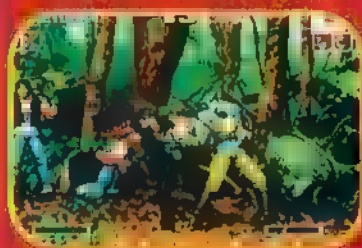


Combien d'heures mes potes et moi avons dû y jouer? Je ne saurais dire... Mais cela ne signifie pas que nous avons perdu notre temps. Au contraire, figurez-vous, cher ami lecteur, que j'ai, grâce à ce nombre incroyable d'heures passées sur ce jeu, réuni toutes les Furies de tous les personnages (24 au total). Mais j'entends certains novices s'interroger bêtement: "Fury!!" A ceux-là je répondrai: les Furies sont des

coups difficiles à réaliser, exécutables dès le remplissage de la barre de Power. Mais j'entends ces mêmes novices s'interroger encore plus bêtement: "Power, kékako?" Je leur dirai simplement de revoir leurs leçons de jeu vidéo. Voici donc, comme je l'annonçais, tous les super-coups (ou Furies) de KOF 94.

Switch, maître de SNK.

### Pour avoir les super-coups spéciaux par pays et par personnage



Jeidern dans ses œuvres.

#### BRESIL

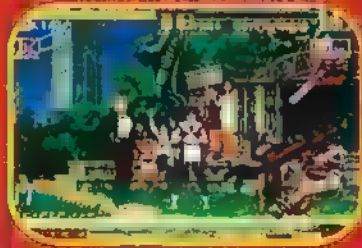
- Jeidern: maintenir Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Haut, et B + C.
- Ralph: maintenir Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Droite et C.
- Clark: au corps à corps, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche (deux fois) et C.



Kyo, tout feu tout flamme.

#### JAPON

- Kyo: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et C.
- Benimaru: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, Bas, Diagonale/Bas/Droite et C.
- Soro: au corps à corps, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche (deux fois) et C.



King, tout droit sorti d'Art of Fighting, possède des Furies proches de celles de Takuma.

#### ANGLE-TERRE

- Yuri: Droite, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et B + C.
- Mac: Droite, Diagonale/Bas/Gauche, Droite et B + C.
- Kyo: Gauche, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche et B + C.



Choi déclenche un ouragan.

#### CORÉE

- Kyo: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Droite et B + D.
- Choi: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et C.
- Choi: Maintenir Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Haut et B + C.



Athena, protégée par un champ magnétique, n'en fait qu'à sa tête, et arrange bien la vôtre.

#### CHINE

- Athena: Gauche, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Haut/Gauche et B + C.
- Sa: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, Gauche, Droite et D.
- Cui: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, Bas, Diagonale/Bas/Droite et C.



Takuma enchaîne une série de coups destructeurs.

#### MEXIQUE

- Ryo et Robert: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et C.
- Takuma: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, Gauche, Droite et A + C.



Un rayon dévastateur plutôt impressionnant, vous ne trouvez pas?

#### ETATS-UNIS

- Heavy D.: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et C.
- Lucky: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Droite et B + C.
- Bruce: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Droite, Diagonale/Bas/Droite, Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et C.



Andy fait office de missile humain.

#### ITALIE

- Terry: Diagonale/Bas/Gauche, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Droite et B + C.
- Andy: maintenir Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et B + D.
- Joe: Droite, Gauche, Diagonale/Bas/Gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite et B + C.





# TIPS

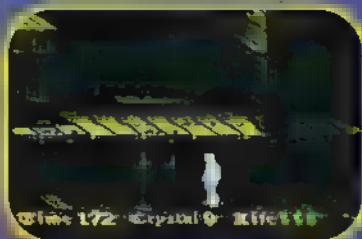
**SFC**

**NOSFERATU**

Voilà un jeu dont je cherchais les tips depuis un bon bout de temps. En effet, lors du test, j'avais un mal fou à progresser. Vous trouverez donc plus bas de quoi éliminer l'infâme ravisseur sanguinaire de votre douce. Je m'explique: ces tips vous serviront à faire le plein de cristaux et à choisir votre niveau. Voilà qui vous satisfera, j'en suis sûr.

## Pour faire le plein de cristaux

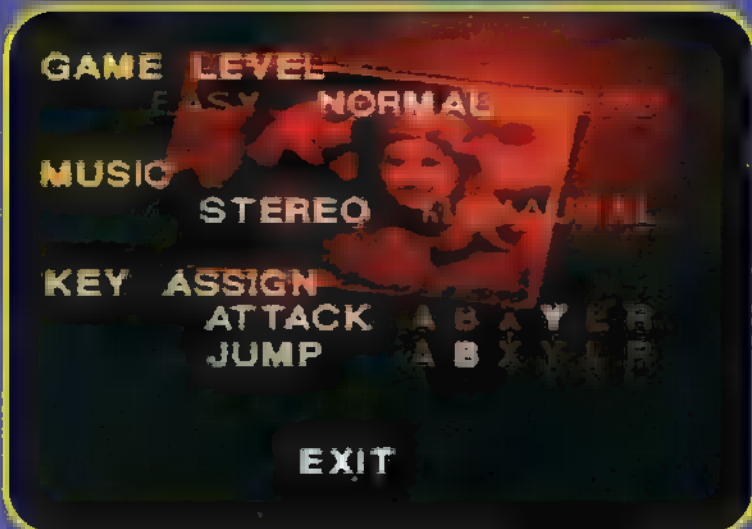
Pendant le jeu, actionnez la pause, et faites: Haut, X, Droite, A, Bas, B, Gauche et Y.



Le compteur de cristaux est à zéro... ... une petite manip' et hop!

## Pour choisir son niveau

Rentrez dans les configurations, placez-vous sur "EXIT" et faites: L, L, R, R, R, L, L, L.



Un petit tour dans les options, puis, sur "EXIT, une petite manip' et c'est dans la poche.

**STAGE SELECT**  
**BOSS 6**

Direction le niveau de votre choix, décollage immédiat-tout-de-suite-mainenant, en direct dans C+number-one-top-moumoute!

**NEO GEO CD**

**SAMURAI SHODOWN**

## Pour jouer avec Amakusa

Sauvegardez votre partie au combat qui précède celui contre le boss, battez le deuxième adversaire avec Charlotte (deuxième joueur), puis, pendant le Bonus Stage, appuyez sur Start avec la première manette. Si le tip est réussi, Amakusa aura remplacé Charlotte.

Attention, je sens poindre un vent d'émeute chez les SNK-fans. Eh oui, il est désormais possible de jouer avec Amakusa, le boss final, dans Samurai Shodown sur Neo Geo CD. Et, comme d'habitude, je vous livre un gâteau sous la cerise, en l'occurrence tous les coups spéciaux d'Amakusa. La suite de ce jeu fabuleux vient de sortir sur CD, et j'y consacre une bonne partie de mon temps libre, délaissant quelque peu mes amours. Il est bon de savoir que, en terminant le jeu sans perdre un round, y compris contre Amakusa, on peut affronter Mai Shiranui, bien connue des fans de Fatal Fury Special.



Avec Charlotte, battez le douzième adversaire...



Dans le Bonus Stage, on appuie sur Start...



Hop! Amakusa est là!

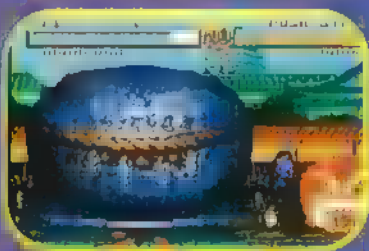


Maintenant, vous pouvez essayer de battre le boss avec le boss!

## Pour avoir les coups spéciaux du boss



Warp 1: appuyez sur A, B, C, et D simultanément puis relâchez.



Tiger Head: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et A + B.



Bomb Crush: Bas, Diagonale/Bas/Gauche et C + D.



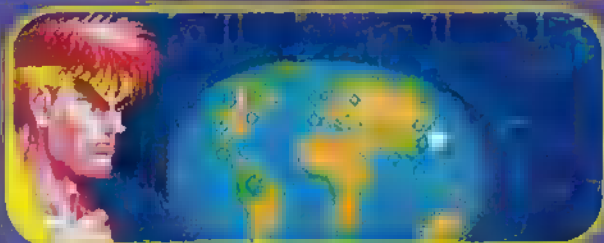
3DO

## SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Avec qui ne peut-on jouer dans Super Street Fighter II Turbo? Avec... Akuma! Une fois de plus, ce problème est résolu. Grâce à une petite manipulation, le fameux boss secret apparaît, et il est ensuite sélectionnable. Mais je ne m'arrêterai pas là, et vous livre également tous les coups spéciaux, y compris le super-coup-de-la-mort-kesplose-lécran! Plutôt cool, non? Bon, je vous laisse, j'y retourne car il faut que je réussisse le 24 Hits Combo.

### Pour jouer avec Akuma

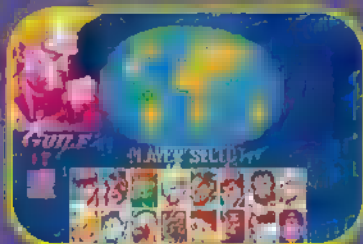
A l'écran de sélection des personnages, placez-vous pendant trois secondes sur les persos suivants: Ryu, T-Hawk, Guile, Cammy et, enfin, Ryu. Appuyez ensuite sur les trois boutons (A, B, C), maintenez la pression et appuyez sur Start.



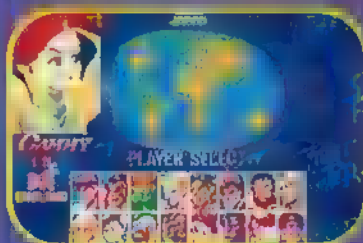
Trois secondes sur Ryu...



Trois secondes sur T-Hawk...



Trois sur Guile...



Trois sur Cammy (oooh!)...



Et enfin sur Ryu... Trois secondes toujours.



Vous pouvez désormais jouer avec Akuma.

3DO

## DRAGON'S LAIR

Dans les dessins animés interactifs aussi, il existe des tips. Bien qu'il ne soit pas très sorcier de venir à bout de Dragon's Lair, les programmeurs ont cru bon d'inclure un Cheat Mode permettant d'obtenir des vies infinies. Vous allez donc pouvoir vous permettre de perdre autant de crédits que vous le voulez et toute la journée si ça vous chante! Tout de suite le tip.

### Pour avoir des vies infinies

A l'écran-titre, faites sur le pad: Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite.



C'est à cet endroit que vous devrez effectuer la manipulation...



Si le tip est réussi, vous disposerez de vies infinies.

### Les coups spéciaux du boss ultime

Et voici, en dessert, que vous allez pouvoir user de tous les coups spéciaux d'Akuma! Chaque coup est illustré par une photo, et le tip vous est fourni en légende. Bonne baston!



Pour obtenir la boule de feu, faites: Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Punch.



Pour la triple boule de feu, faites: Gauche, Diagonale/Bas/gauche, Bas, Diagonale/Bas/Droite, Droite et Punch.



Et pour obtenir le Dragon Punch, faites: Droite, Bas, Diagonale/Bas/Droite et Punch.



# TIPS

## SNIN/MD

## MICKEY MANIA

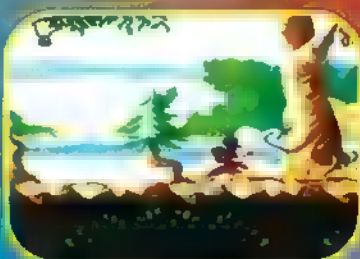
À peine arrive-t-on à la saison froide que deux nouveaux Mickey font leur apparition dans le monde (merveilleux!) des jeux vidéo. Le premier est un jeu de Capcom, le second est la nouvelle création de Sony, et tous deux retracent les aventures de la souris dans le temps. Autant vous dire qu'il n'est pas vraiment simple de passer de niveau en niveau. Donc, pour ceux qui montrent une réelle difficulté à s'en sortir, mais aussi pour les tricheurs-nés, voici une astuce qui leur permettra de choisir le tableau par lequel ils désirent commencer. De quoi s'offrir une belle promenade dans le temps...



Il vous suffira de rentrer dans les options et d'effectuer la petite manipulation indiquée...



... pour avoir la possibilité de vous balader "frankil"...



où vous vous le désirez. Merci "Mamie Switcha"!

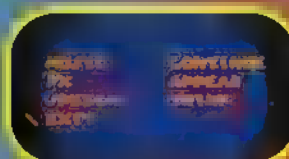
### SNIN

#### Pour choisir son niveau

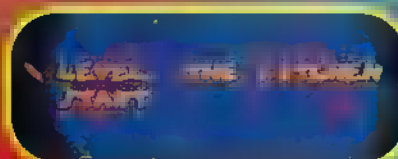
Entrez dans les options, puis, dans le Sound Test, sélectionnez la musique "BEASTALK 1" et le SFX "EXTRA TRY". Placez-vous ensuite sur "EXIT" et pressez le bouton L jusqu'à ce que vous entendiez un petit son. Sortez des options, appuyez sur Start: le Select Stage est apparu.

### MD

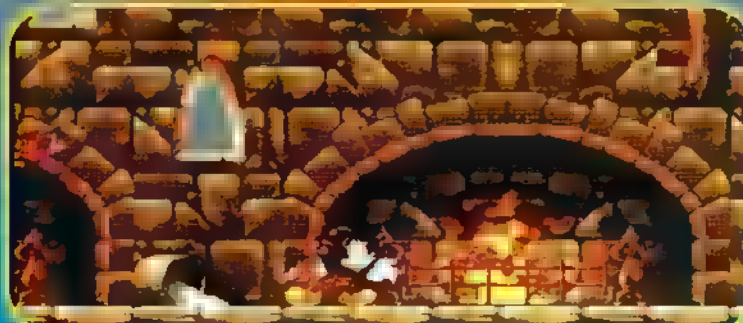
Entrez dans les options puis, dans le Sound Test, sélectionnez la musique ("CONTINUE"), le FX ("APPEAR") et le Speech ("TAKE THAT"). Placez-vous sur "EXIT" et maintenez la pression sur Gauche jusqu'à ce qu'un son se fasse entendre. Ressortez pour commencer le jeu normalement. Un Select Stage est apparu!



Pour un bon début, faites en sorte d'obtenir un écran comme sur la photo.



Si tout s'est bien passé, un Select Stage est apparu après que vous avez appuyé sur Start.

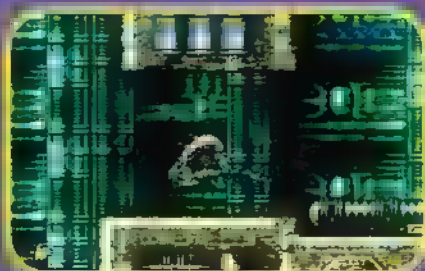


Et hop! vous voilà transporté dans un niveau magique!

## MD

## ECCO 2

C'est la mode de créer, à partir de simples animaux, des héros "segalais" ou "nintendiens". La suite des aventures aquatiques de Flippé le delphinidé n'est pas une mince affaire. Des transformations "copperfildiennes" de votre ami pourront vous faire croire qu'il est tout de pâte constituée, mais je vous rassure: il n'en est rien. Le dauphin n'a rien d'une vulgaire pâte, mais faites de votre mieux en tâchant d'y mettre la main. Et comme j'en suis moi-même une bonne (pâte), je vous livre les passwords du jeu. Peace...P.S.: Je perds un peu la boule entre les hérissons, dauphins, écu-reuils, vers de terre et autres rois, veuillez m'excuser. Je vais me recycler dans la contemplation des astres en attendant la Saturn...



Vous voici dans le dernier niveau, sous une forme peu orthodoxe.

### Tous les passwords du jeu

Crystal Springs : WJXJOJAFB  
Fault Zone : YEYJZJZA  
Two Tides : EYZUKYA  
Skyway : UWNORCB  
Sky Tides : MCGMVCS  
Tube of Medusa : OPTTRJYA  
Skylands : UOAXCEB  
Fin to Feather : MCAHZRAB  
Eagles Bay : QWLUNGB  
Asterite's Cave : MVALRMAB  
Four Island's : ENWQKDB  
Sea of Darkness : QWPUPPWA  
Vents of Medusa : SZRSRBYA

Gateway : WBUZNGEB  
Moray Abyss : YAGNWXA  
The Eye : MGNMSZQE  
Big Water : ECOYISFA  
Deep Ridge : VHOWSCOD  
The Hungry Ones : GRKBDJE  
Secret Cave : QAWJRISE  
Lunar Bay : WZMNVJSE  
Black Clouds : ACNRFKNE  
Gravitor Box : CRBPATME  
Globe Holder : DVWFJOME  
Dark Sea : HRFYWCA  
Vortex Queen : NGBTQBNM



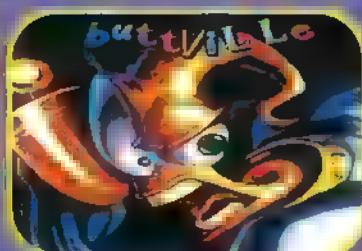
## SNIN

## EARTHWORM JIM

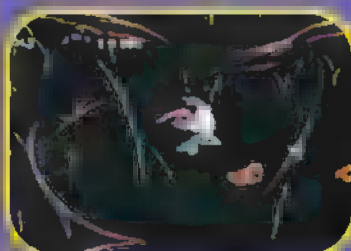
Je l'ai! Oui, moi, Switch, j'ai le tip qui va sauver toute une génération de joueurs qui essaye éperdument de finir EJ. Un Select Stage, c'est pas beau, hein? Ah! vraiment, là, je suis content, car ce n'est pas tous les jours qu'on trouve une astuce aussi intéressante sur un jeu aussi bon. Et attendez, ce n'est pas fini, j'en ai aussi un pour voir l'écran des programmeurs. Sans plus attendre, les voici.

### Pour avoir un Select Stage

Pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur: A, B, X, A, A et X, B et X, B et X et enfin A et X.



Et sous vos yeux écarquillés apparaîtrait le Select Stage. Magique!



Le dernier niveau, bien sûr, pourquoi se priver?

### Pour voir l'écran des programmeurs

A l'écran-titre, faites: Y, A, B, B, A, Y, A, B.

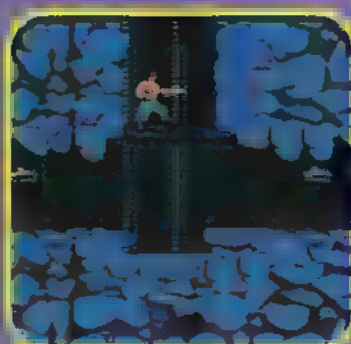


Comme prévu, l'écran est là.

## SNIN

## BLACK HAWK

Grand, cheveux longs, musculature de forçat, tête de trisomique 21 tueur, c'est le héros de Black Hawk, sorte d'hybride, croisement étrange "d'étudiant surdoué perdu dans le brousse" et de prince de Perse en mal d'amour. Son but: sauver les gentils à l'aide de son fusil "Patator". Mais, comme vous le savez tous, les méchants sont très résistants. Alors voici quelques codes qui vous aideront sûrement dans votre fine et délicate mission. Bonne chance, Jimi!



Et voilà, pour vos beaux yeux, le dernier niveau tant convoité...

### Tous les passwords du jeu

Mine level 2 : FBWC  
Mine level 3 : QP7R  
Mine level 4 : WJTV  
Tree level 1 : RRYB  
Tree level 2 : ZS8P  
Tree level 3 : XJ8N  
Tree level 4 : CGDM  
Sand level 1 : TJTF

Sand level 2 : GSGS  
Sand level 3 : BMBIS  
Sand level 4 : Y4DJ  
Castle level 1 : HCDK  
Castle level 2 : NRLF  
Castle level 3 : BMBIS  
Castle level 4 : MJNG  
Castle level 5 : KC3H

## DONKEY KONG

398 F

10 % sur le 2<sup>e</sup> Jeu Acheté\*

## CONSOLE GAMES

SATURNE + Jeu 4 490  
PSX + Jeu 4 490  
NEO CD + Jeu 3 690  
32X + Jeu 1 590

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle  
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 ■  
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES  
POUR COMMANDER TEL AU  
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occuse	reprise
Console neuve 50/60 + jeu	849	650	450
Super Metroid	190	150	100
Street Racer	398	300	200
Earthworm Jim	398	300	200
Power drive	398	300	200
DH2 4	390	300	200
Demon Crest	449	350	200
Ranma 4	249	190	100
Final Fantasy 6	449	350	250
Mickey Mania	398	300	200
Secret of Manat	429	300	200
Fatal Fury 2	249	190	100
Power Eleven (Foot)	549	tel	tel
Megaman X	349	300	200
Samurai Spirit	449	350	250
MK2	479	350	250
Fatal Fury Special	390	300	200
Return of the Jedi	449	350	250
NBA Live 95	449	350	250

MEGADRIVE	neuf	occuse	reprise
Console 50/60 + jeu	749	550	400
Virtua Racing	390	300	200
DH2	390	300	200
Yu Yu Akusho 2	349	290	200
NBA JAM (J)	190	tel	tel
Monster World 4	190	tel	tel
Bombeman 94	349	250	200
Seibel - Flunk	349	250	150
Eifa 95	389	300	200
NBA Live 95	389	300	200
Samurai 3	389	300	200
Earthworm Jim	389	300	200
Samurai 4	290	200	tel
Shining Force 2	390	300	200
Probotector	349	300	200
Roi Lion	370	300	200
Mickey Mania	389	300	200
Pat Fal	389	300	200
Mr Nuts	349	300	200

3 D O	neuf	occuse	reprise
Console Fir	2990	2500	2000
Super SF2	349	290	200
Samurai Spirit	349	290	200
Eifa	349	290	200
Nood for Speed	349	290	200
Nova Storm	349	290	200

NEO GEO	neuf	occuse	reprise
Console+FF Special	1690	1490	tel
Neo CD + Jeu	3690	2990	2500
Fatal Fury Special	690	590	tel
W Heroes 2 jet	690	590	tel
Samurai 2	1490	tel	tel
Alpha Mission 2	190	tel	tel
Aggressor	690	590	tel
Sidekicks 1	450	290	200
King of Fighters	1490	tel	tel
Art of 2 CD	390	tel	tel
Samurai 2 CD	449	tel	tel
Top Hunter CD	390	tel	tel
Last Resort CD	390	tel	tel
Trash Rally CD	390	tel	tel

### GOODIES

Mangas ..... à partir de 30 F  
K7 vidéos ..... 129 F  
Figurines ..... 79 F  
Cartes (2 F), Posters (20 F) etc...



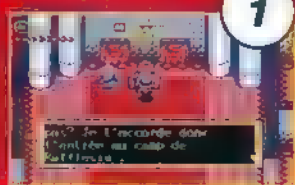
# TIPS

## PREMIÈRE PARTIE

# LA SOLUCE DE SOLEIL

### SOLEIL

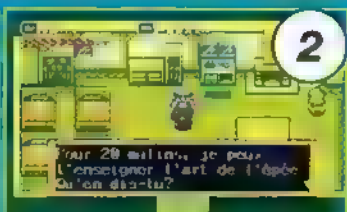
C'est le tout début de votre aventure. Discutez avec les villageois et partez ensuite rendre visite au Roi (photo 1). Cela fait, direction le camp d'entraînement de Rafflesia, où vous devrez réussir le parcours du débutant. Si vous y parvenez, le médaillon de hanzo sera à vous.



1

### RAFFLESIA

Allez donc tailler une bavette avec le personnage qui se trouve dans une maison. En échange de vingt malins, il vous donnera le "jet d'épée" (photo 2). Avec ceci, le premier parcours ne sera plus qu'un jeu d'enfant, ou presque. Vous reviendrez une fois vos capacités augmentées pour effectuer les deux autres parcours.



2

### VALLEE DARLIA

Une fois en haut du mont, vous rencontrerez un lapin (photo 3). Il faudra revenir le voir une fois que vous aurez maîtrisé le langage des animaux. En frappant les croix contre les parois de la montagne (photo 4), vous ferez apparaître des torrents qui, si vous vous laissez emporter par leurs flots, vous mèneront directement au premier boss (photo 5). Vous n'aurez pas besoin de technique particulière pour le battre. Après l'avoir vaincu, retournez immédiatement au village de Soleil, et rendez-vous auprès de la diseuse de bonne aventure. Celle-ci vous donnera le pouvoir de parler aux animaux. Passez ensuite récupérer Pilou le chien (photo 6), qui sera votre premier compagnon d'aventure. Maintenant, vous pouvez aller rencontrer votre indicateur, l'ami nommé M. le Lapin, en haut de la montagne. Il vous donnera un nouveau pouvoir, celui du saut, grâce auquel vous pourrez sauter sur les plates-formes menant à la plage Anémone.



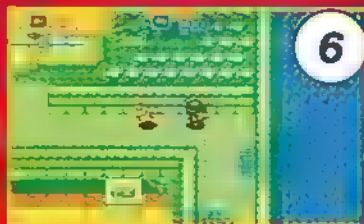
3



4



5



6

### PLAGE ANÉMONE

Au village, discutez avec l'éléphant. Pour rentrer dans sa case, sautez trois fois devant l'entrée (photo 7). Il vous donnera le pouvoir de porter des objets. Vous devrez alors trouver Octopussy. Pensez à vous aider du vent pour effectuer des sauts, et servez-vous des plates-formes (photo 8) pour atteindre les endroits autrement inaccessibles. Une fois le niveau achevé, le pingouin Toto ralliera vos rangs.



7



8

### FLEUR DE FEU

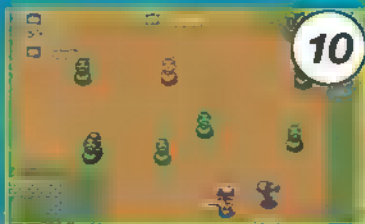
Pensez simplement à utiliser l'énée de glace que vous a donnée Toto.

### FLEUR BRÛLÉE

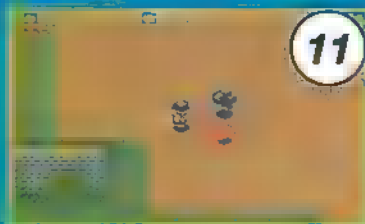
Un boss vous y tend les bras: attendez sa transformation en huit personnages (photo 9), frappez-en un des huit lorsqu'il s'immobilise (photo 10), repérez bien celui qui clignote en rouge, attendez qu'il soit immobile et frappez-le. Prenez la sortie en bas à droite, vous rencontrerez Ciel l'Écureuil (photo 11).



9



10



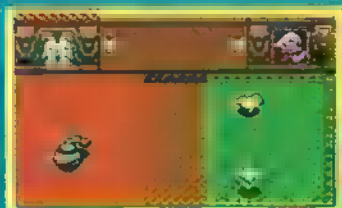
11



## IRIS

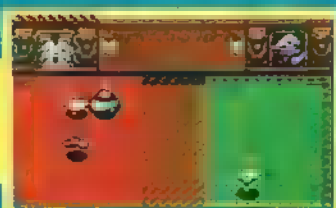
Votre participation à la course est indispensable, et vous devrez vaincre le Guépard. Pourquoi vous faut-il le battre? Tout simplement parce qu'il vous permettra de sauter plus loin et de courir plus vite (et pas l'inverse!). Avant la course, parlez-lui et payez-le pour qu'il perde (photo 12). Continuez votre chemin jusqu'à un village dans lequel, après avoir parlé à tous les personnages, vous serez transformé en slime vert (photo 13). Par la suite, placez-vous au centre de l'étoile pour ouvrir la porte d'une des maisons (photo 14). Un personnage vous proposera de retrouver votre forme normale si vous résolvez l'énigme qu'il vous soumet.

### SOLUTION DE L'ÉNIGME

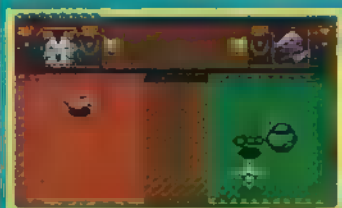


•Poussez le ver sur le tapis rouge.

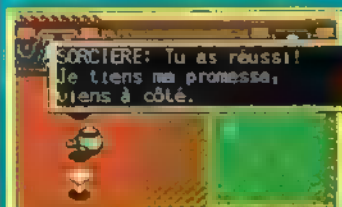
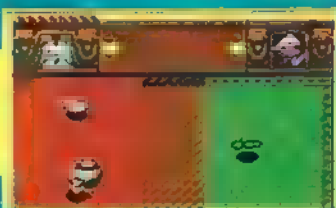
•Poussez la poule sur le tapis rouge.



•Ramenez le ver sur le tapis vert.



•Poussez la fleur sur le tapis rouge.



•Et, enfin, poussez le ver sur le tapis. Vous récupérez la Chénille.

## DÉSERT CAMÉLIA

Trouvez le chemin qui mène au village, ainsi que celui de la tour de Habel.

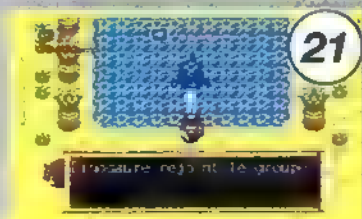
### TOUR DE HABEL

Pour battre le boss de la tour de Habel: utilisez l'épée de glace (que vous aurez obtenue plus haut, grâce au Pingouin), et les pouvoirs du Guépard, puis frappez le cœur du boss, lorsqu'il est seul (photo 20).



### DÉSERT CAMÉLIA

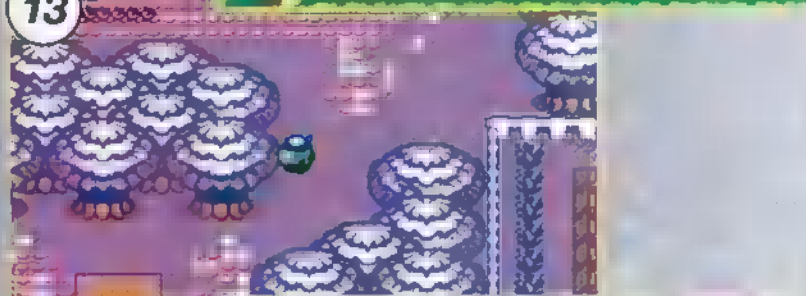
Retournez voir le dinosaure dans le village (photo 21). Son aide vous sera précieuse pour utiliser les voies d'eau, et vous pourrez ainsi vous rendre au château Freezia.



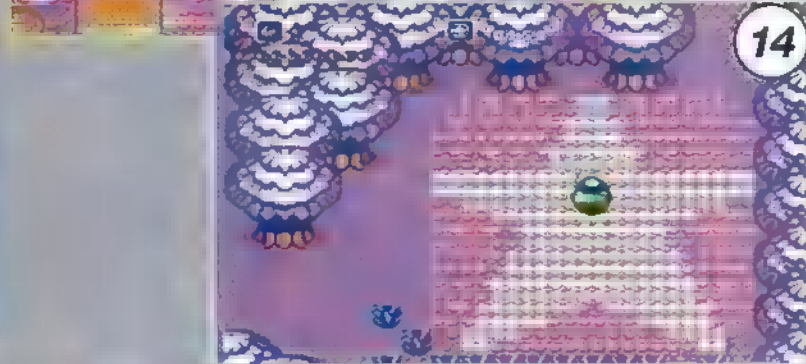
12



13



14



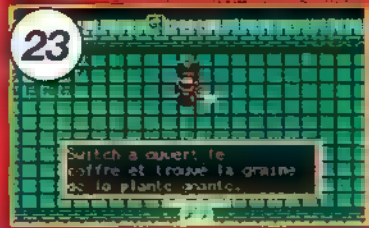
## CHATEAU FREEZIA

Votre but: trouver les graines contenues dans un coffre (photo 23). Vous en aurez grand besoin plus tard, dans la tour de Habel, pour monter au plus haut des cieux, où vous pourrez récupérer un nouveau personnage: le Lion (photo 22). BOSS: quand il s'enflamme, utilisez l'épée de glace (photo 24), et, quand le boss est de glace, l'épée de feu. Une fois le monstre vaincu, abattez un des arbres pour vous ouvrir un passage.

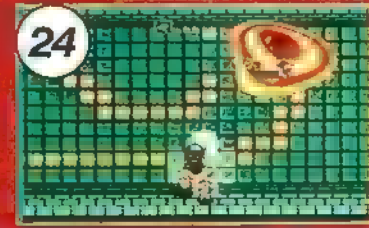
22



23



24



Et voilà, c'est tout pour cette fois. Vous trouverez la suite dans le Consoles+ 41! Remerciements à Spy (notre espion...), qui a dérobé ces infos confidentielles à Sega, et à Marc, qui a accepté de se corrompre en nous vendant la soluce. Si vous avez un problème, n'hésitez pas à contacter notre informateur (Maître Sega) au: 36.68.01.10.

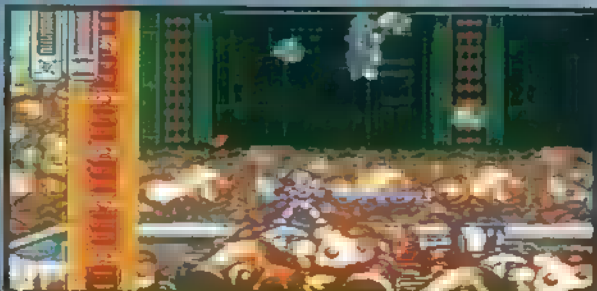


# SUPER FAMICOM REVIEW

# ROCKMAN

**M**egaman repart à l'attaque contre le Dr. Wily, histoire classique, semblable à celle des précédents épisodes... Seul ajoutant que notre petit héros pilotera une moto et un robot dans ses nouvelles aventures, pour un "plus" d'originalité. Le reste vous est connu, il y a toujours huit boss, sans compter les mega-boss de fin, dans la grande tradition des Megaman.

Rockman au Japon, Megaman en France, le petit robot frôle la barre des dix épisodes, toujours soucieux de la bonne réalisation de ses aventures ludiques. Le voilà donc, pour la troisième fois, sur Super Famicom, toujours en quête de nouvelles armes sur des planètes aux décors variés. Huit niveaux sont à parcourir dans l'ordre de votre choix pour acquérir toutes les armes du sous-écran avant d'affronter les boss de fin. A vous de trouver l'ordre idéal de ce dédale selon votre arsenal! Arme de base au poing, ou MegaBlaster concentré, Megaman accélère pour des sauts puissants; il grimpe aux parois, telle une chauve-souris; il trouve une moto et un robot à diriger; son habileté lui donne accès à des passages secrets (et il y a du nouveau!), voire des salles spéciales où, s'il y bat un boss caché, il acquerra un nouveau pouvoir... Les graphismes honorent la SFC: un "dérèglement climatique" dans la jungle provoque des déformations d'écran, les effets de lumière dans la mer et les mines de Crystar sont du meilleur effet. Par ailleurs, les ennemis sont très fins et leur animation sans défaut.



Les graphismes sont tout aussi réussis dans l'ensemble du jeu.

## AVIS

oui

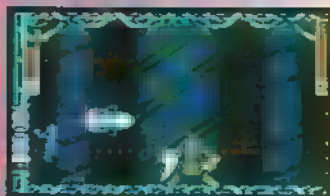


## ELVIRA

J'ai beau être grande, brune et douce et lui petit, casqué et métallique, je porte néanmoins un amour indicible à ce crétin de Megaman. Je suis une fan, tout bêtement. On se retrouve régulièrement quand sort un nouvel épisode, je me dis qu'il n'a pas changé (et ne changera jamais?), je latte en m'achamant ses huit boss coriaces, j'essaye mes huit armes un peu partout pour le plaisir. Au passage, j'admire les graphismes de son jeu et sa garde-robe de toutes les couleurs. Bien sûr, il a toujours ses rhumatismes, d'où les ralentissements classiques de sa série... Ce bon vieux Megaman, je le trouve toujours très cool même s'il manque toujours d'originalité. Un jeu dans la droite lignée du premier Megaman X sur SNIN.

## AU PREMIER DE CES MESSIEURS...

Ils vous attendent embusqués dans leur salle à la fin de chaque niveau... Ils sont agiles, rapides, puissants et lancent des armes dévastatrices. Sans énergie en réserve, vous ne ferez pas le poids tant ils sont coriaces... à moins de posséder l'arme idéale qui les achèvera en un clin d'œil...



Wire Hetimar, maître du temps (qu'il fait), use d'un grappin acéré qu'il vous remettra une fois vaincu.



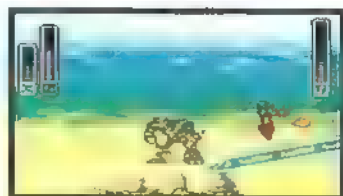
Metamor Mothmeanos - il aurait pu être grec... - est une chrysalide qui se transforme en papillon en envoyant rochers et rayons mortels!



Flame Stagger: il fait mauvais dans son antre quand il envoie des coulées de feu! Le même pouvoir vous réchauffera.



Magne Hyakulegger: traumatisé par son nom, c'est un boss balèze, à combattre en dernier. Mines magnétiques à la clef.



Sonic Ostreague: son nom a une consonance suédoise, mais il s'agit d'un boss du désert au look d'oiseau et doté d'un boomerang acéré.



Bubbly Crablos: ce robot-crabe, squatter des fonds marins et armé de bulles aériennes explosives, est tout sauf crado.



Wheel Alligates, ou Wily l'alligator version Megaman: il sort de la lave et balance des shurikens. Mais, bientôt, vous en aurez aussi.



Cristar Mymine: un nom bien mignon pour un escargot qui vous glace en un instant. Quant à Mymine, elle se pèle.



Le premier boss final: Counter Hunter.



# VX2



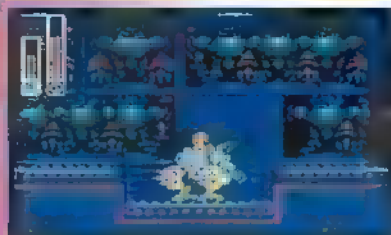
Ce réservoir permet d'entreposer de l'énergie en réserve.

## PERMIS OBLIGATOIRE

Et, parfois, c'est la surprise, quand vous tombez sur une moto ou un robot stationnant tranquillement au détour d'un niveau! Très puissantes, ces machines sont néanmoins fort délicates à manier.



Avec la moto, rapide, vous viendrez aisément à bout des ennemis motorisés sur votre chemin. Des rampes d'élan vous permettront de réussir de super-sauts: des options sont souvent à gagner.



Le robot brise la glace, accélère en donnant des coups de pince et vole quelques secondes grâce à ses petites ailes!



L'arme qui glace: tirez de nouveau sur les blocs pour gagner des options.

## AVIS

oui, mais...



## PANDA

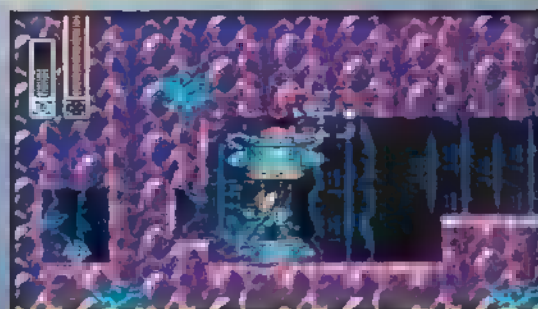
Rockman, ou Megaman, tout dépend comment vous l'appellez, reste un grand classique de la NES et de la Super Nintendo. Cette dernière mouture est graphiquement très sympa. L'animation est fluide, et vous maniez le personnage sans problèmes. Mais je ne vois malheureusement pas grand-chose d'original dans cette version par rapport aux précédentes. Le jeu est vraiment très bien, mais ne surprendra que ceux qui n'ont jamais joué à Megaman. Les autres, les vieux de la vieille, retrouveront avec plaisir un héros qu'ils connaissent bien, mais qui n'a pas beaucoup changé.



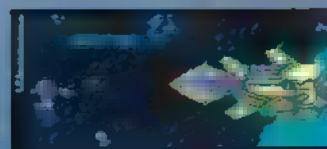
Les armes gagnées et réserves d'énergie s'entreposent dans le sous-écran.



En concentrant son tir, Megaman obtient un MegaBlaster.



Dans un recoin, un sage vous donne le tracé pour localiser les passages secrets.



Torpillez ce gros poisson sans ménagement car son rayon circulaire est très blessant.

# SUPER FAMICOM

# REVIEW



**ÉDITEUR: CAPCOM**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**PLATES-FORMES/ACTION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUE: MOTS DE PASSE**

## PRESENTATION 80%

Classique, comme un bon vieux Megaman...

## GRAPHISMES 94%

Pastel, ils sont fins et très beaux. Un scrolling différentiel donne une illusion de 3D sympa.

## ANIMATION 88%

Tout bouge à merveille mais quelques ralentissements occasionnels nous rappellent qu'il s'agit d'un Megaman...

## MUSIQUE 85%

Thème différent et agréable à chaque niveau.

## BRUITAGES 90%

Chaque nouvelle arme est l'occasion d'un nouveau son bien rendu.

## DURÉE DE VIE 90%

Un peu plus facile que le premier Megaman X, ce deuxième volet comporte surtout des boss coriaces.

## JOUABILITÉ 95%

Nickel dans l'action et un changement d'arme pratique avec les boutons L et R.

## INTERET 85%

Un nouveau Megaman très réussi et fidèle à sa tradition. L'absence d'originalité ne surprendra personne.



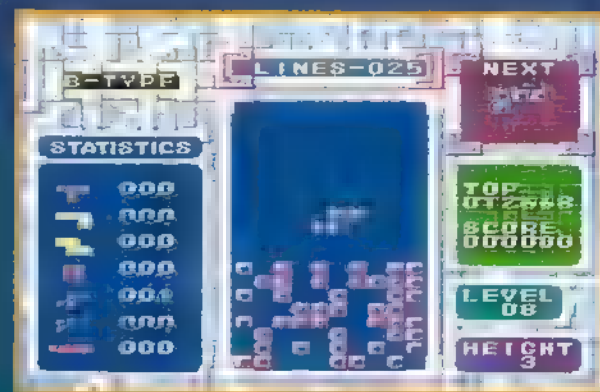
# REVIEW

# TETRIS

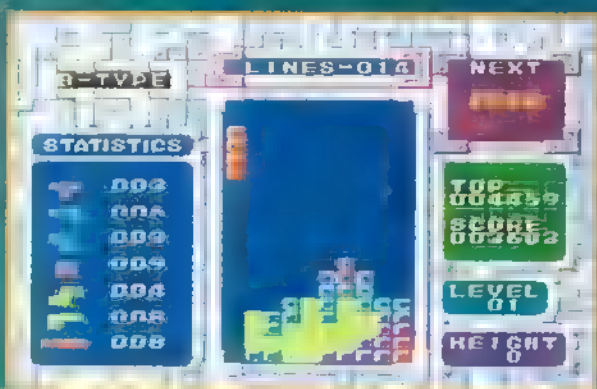
**T**etris n'a jamais eu l'honneur de sortir sur 16 bits en France. Cette lacune est maintenant comblée avec la version originale de ce titre (connu sur NES et GB) rigoureusement semblable à celles des deux autres consoles Nintendo. Les fans de ce grand classique auront de surcroît Dr Mario sur la même cartouche de jeu. Encore un jeu mythique tout droit sorti de la NES!

Les graphismes n'ont pas changé d'un iota sur les deux jeux mais des améliorations ont été apportées dans les options. La grande nouveauté est le pouvoir jouer à deux ou contre l'ordinateur. De tels combats étaient possibles dans la version Tetris sur GB mais il fallait relancer deux portables. Maintenant, que ce soit sur Tetris ou Dr Mario, l'écran se divise et que le plus prévoyant gagne! Car il s'agit avant tout d'aller vite et d'anticiper sur l'arrivée des pièces futures afin de parvenir à l'objectif fixé. Selon vos talents de joueur, la vitesse de chute des pièces peut être accélérée. Sur Tetris, les couleurs des éléments n'ont aucune importance puisqu'il faut compléter des lignes horizontales de n'importe quelle manière. Un certain nombre de lignes complètes vous est demandé pour accéder au niveau suivant. Dans le même style, en plus original, Dr Mario vous propose également d'assembler des pièces tombant du haut de l'écran. Mais les couleurs ont cette fois une importance capitale: pour détruire les capsules bicolores du toubib, vous devrez juxtaposer quatre demi-

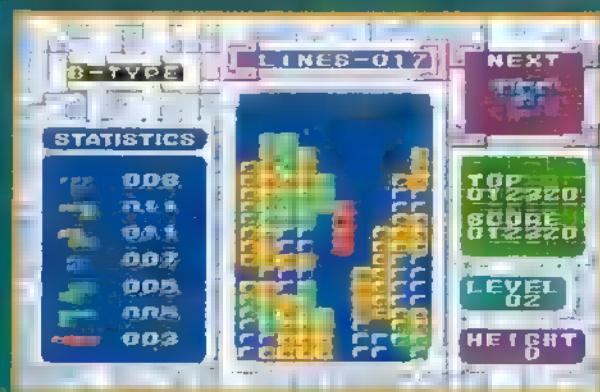
capsules de même couleur en les faisant pivoter judicieusement pendant leur chute. Ainsi réunies, elles disparaîtront. Le but principal étant d'anéantir les microbes que l'on aperçoit derrière le hublot. Pour les dissoudre, il faut les inclure dans une ligne de trois éléments de la même couleur qu'eux. Avec cette compilation, des heures, voire des années de "réflexion" sont promises. Et pourquoi pas des challenges avec vos parents?



*Tetris-En mode 1 joueur, ça se corse vite avec des handicaps de base costauds!*



*Tetris - Un jour où l'autre, la pièce que vous attendez descendra et plein de lignes s'effaceront!*



*Tetris - Vous pouvez choisir votre niveau et la vitesse de chute des pièces.*

## AVIS

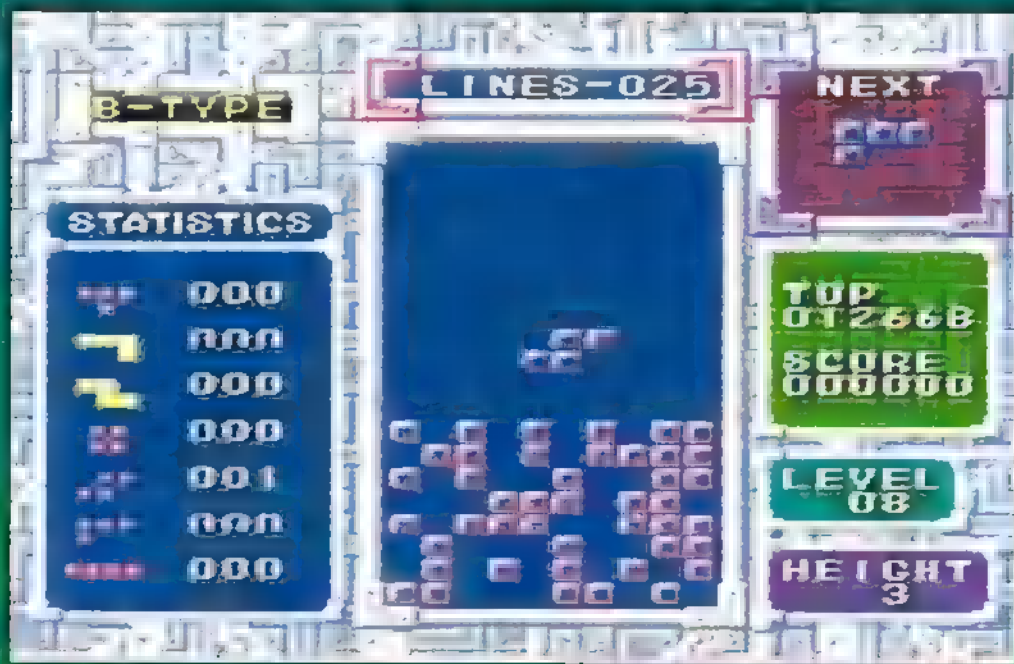
**oui!!!**



**A.H.L.**

Deux pour le prix d'un, c'est une formule qui a fait ses preuves, et quand les deux jeux proposés sont géniaux on ne peut pas résister. Il faut dire que Tetris et Dr Mario sont des classiques incontournables. On ne présente plus Tetris, mais ceux qui n'ont jamais disposé d'une NES ou d'un Game Boy ne connaissent sans doute pas Dr Mario, qui est sa meilleure variante. J'aime tellement ce jeu qu'il m'arrive encore d'allumer ma bonne vieille

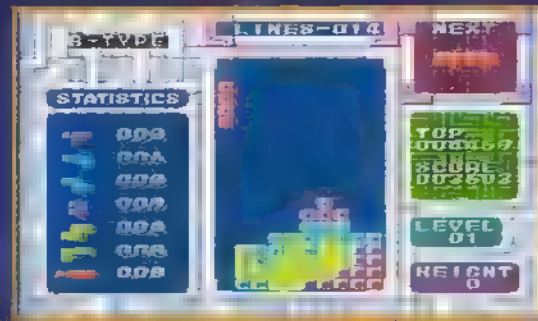
NES rien que pour y jouer! Ces deux jeux sont passionnants lorsque l'on joue seul et c'est l'éclate totale quand on joue à deux. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à de superbes graphismes pour des jeux de ce type, mais ils offrent une formidable durée de vie. Indispensable!



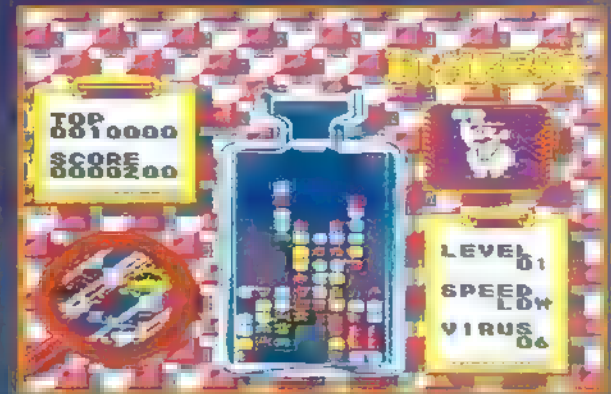


# REVIEW

Tetris - vous pouvez également affronter l'ordinateur.



# Dr MARIO



Dr. Mario - Alignez trois éléments de même couleur, puis les virus pour qu'ils disparaissent.



Dr. Mario - Ses microbes doivent encore être éliminés.

## AVIS

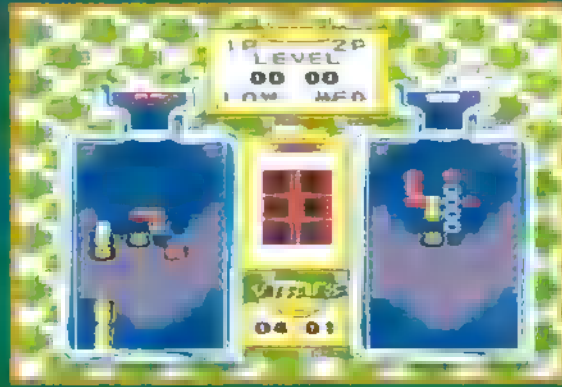
oui!



## ELVIRA

Impossible de noter un Tetris moins de 90%! Surtout s'il est accompagné d'un fort sympathique Dr Mario! Deux classiques de ce genre sur une même cartouche, voilà qui devrait stimuler les plus blasés. Inutile de dire

qu'un tel plaisir est uniquement cérébral: on ne joue pas à ces deux jeux pour en admirer les graphismes, mais pour se prendre la tête et passer les dizaines de niveaux qui se succèdent. A deux, c'est le stress total d'un challenge sans pitié puisque vos coups de maître envoient des handicaps chez votre adversaire. C'est l'occasion pour les possesseurs de SNIN de jouer sur deux grands classiques. Certes, les capacités de la 16 bits de Nintendo ne sont pas du tout exploitées, mais ce n'était évidemment pas le but.



Dr. Mario - Et quatre éléments de même couleur pour le jeu de droite.



Dr. Mario - En cas de défaite absolue, seules les cartes de secours.

## TETRIS AND Dr. MARIO

NINTENDO/NINTENDO

PRIX: E

1 À 2 JOUEURS/REFLEXION

**PRESENTATION** 80%

Demos et choix des options de cette compilation d'action/réflexion.

**GRAPHISME** 80%

Ben... c'est Tetris et Dr. Mario! Ce n'est pas du grand art mais n'est pas le but.

**ANIMATION** 80%

Déplacements fluides des pièces qui tombent.

**MUSIQUE** 78%

Pas transcendante, mais cela n'a aucune importance.

**BRUITAGES** 78%

Il y en a très peu, ce n'est pas le genre de la maison.

**DUREE DE VIE** 90%

Ce cocktail est du genre qui ne lasse jamais. Un grand classique.

**JOUABILITE** 90%

Il faut être de plus en plus rapide et tout visualiser à l'avance mais les mutants arrivent à finir.

**INTERET** 90%

Tetris, hit classique, arrive sur 16 bits accompagné de Dr. Mario, un confrère qui mérite aussi le détour.



# MEGADRIVE REVIEW

Tout a débuté sous la terre: un peuple mystérieux et belliqueux s'est constitué une force militaire surpuissante dans les souterrains de sa base secrète. Pour ce faire, les prototypes les plus performants des armées terriennes ont été volés et améliorés. Ces machines de guerre, soi-disant invincibles, sont programmées pour éliminer toute opposition. L'opération dite du Grand Boxon est d'ores et déjà déclenchée...

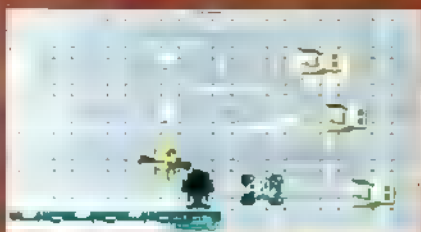
Il ne vous reste plus qu'à prendre les commandes de votre hélico hyper maniable ou de votre Jeep blindée pour traverser les sept niveaux de ce shoot'em up en scrolling vertical. En mode 2 joueurs simultanés, l'attaque est double: au sol et dans les airs. L'hélico doit penser à attendre la Jeep, qui galère souvent entre les obstacles, les tirs multiples et sur les ponts étroits... L'hélico est sans conteste plus aisé à diriger, mais son canon est unidirectionnel, contrairement à celui de la Jeep, qui peut tirer dans huit directions mais s'avère plus délicat à manœuvrer. Outre vos armes de base, dont la puissance s'accroît en récoltant des icônes à leur sigle, vous pourrez récupérer des armes spéciales en tirant sur des conteneurs. Ces trois armes spéciales, options X et S, s'emmagasinent et s'utilisent dans l'ordre où elles ont été récoltées. Un moyen idéal pour dégommer rapidement le boss qui vous attend à la fin de chacun des sept niveaux du jeu.



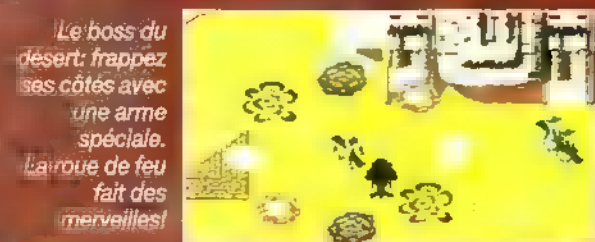
Les étoiles récoltées en dégommant les ennemis vous procureront 1 000 points. 50 000 points via supplémentaire.



vous tirez sans discontinuer sur un bouclier d'invincibilité, une explosion dévaste tout l'écran.



En mode 2 joueurs, la Jeep et l'hélico se partagent le boulot.



Le boss du désert: frappez ses côtes avec une arme spéciale. La roue de feu fait des merveilles!

# SWIV

## AUX ARMES!

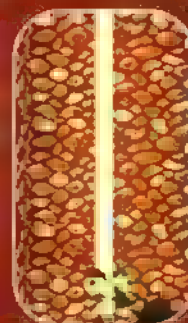
Vous disposerez d'un arsenal d'armes de base (Bullet, Plasma, Flame, laser...), auquel vous pourrez ajouter les armes spéciales récoltées dans des conteneurs au look de distributeur de canettes. Utilisez-les sans modération.



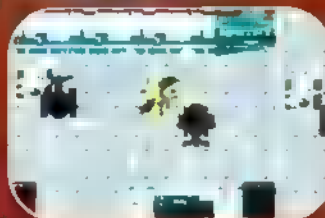
Le Plasma puissance 7 pour une attaque bleue destructrice.



Autre arme de base: le Bullet.



A partir du niveau 4, une nouvelle arme apparaît: le laser.



Une des trois armes spéciales, que nous appellerons le missile à tête chercheuse.

## AVIS oui, mais...



ELVIRA

On l'a connu sur Amiga puis sur SNIN, et voici la version MD. Si la musique est la même, la difficulté s'est renforcée, avec un nombre accru d'ennemis et un niveau en sus, le premier, nommé Triangle des Bermudes. Les as du shoot'em up manœuvrent la Jeep, les débutants prennent l'hélico... L'action est assez prenante mais nécessite un long apprentissage, où le "par cœur" est de rigueur. Cela dit, une arme à degré de puissance élevé balaye pratiquement tout l'écran et, dès lors, le jeu devient un peu plus facile. Encore faut-il en arriver là... A deux, c'est néanmoins possible. Il s'agit d'un jeu destiné aux adeptes de shoot'em up à scrolling vertical bourrés d'ennemis en tout genre... Plutôt pas mal, même si on n'en fera pas le jeu de l'année. Déjà vu...



TIME WARNER/ECUDIS

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

**PRESENTATION** 85%

Histoire en images, schémas de l'hélico et de la Jeep, options de base...

**GRAPHISMES** 84%

Assez fins, pour des décors variés dans les sept niveaux, mais pas déments pour autant!

**ANIMATION** 80%

Fluide dans l'ensemble mais des clignotements de sprites quand les explosions foisonnent.

**MUSIQUE** 79%

Différente à chaque niveau, remix de boîte à rythme et claviers. RAS...

**BRUITAGES** 86%

Des armes aux sons variés et de beaux d'explosion.

**DUREE DE VIE** 88%

Un seul niveau de difficulté mais bien servi! Le jeu s'apprend par cœur.

**JOUABILITE** 87%

Pas de problème si ce n'est que, à deux, l'usage de la jeep demande de la patience.

**INTERET** 80%

Un shoot'em up connu et bien réalisé que les fans du genre (eux seuls?) apprécieront.





# ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE

5 BD Voltaire - 75011 PARIS

Tél : (1) 43 38 11 31

Fax : (1) 43 38 11 31

+ de 5000 jeux

ULTIMA - Gobelins

57, av des Gobelins - 75013 PARIS

Tél : (1) 47 07 33 00

Métro Place d'Italie/Gobelins

+ de 5000 jeux

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

## LES NOUVELLES CONSOLES A DES PRIX IMBATTABLES

→ **SATURN**  
→ **JAGUAR**  
→ **NEC FX**

→ **PSX SONY**  
→ **3 DO**  
→ **NEO CD**

- ★ Tous les jeux sur ces consoles **SONT DISPONIBLES**
- ★ Pour tout **ACHAT** d'une console, **ULTIMA** s'engage à vous reprendre votre ancien matériel au **MEILLEUR PRIX**.
- ★ **PAIEMENT : PAYEZ** votre console **en 4 FOIS\***.

## TOUS NOS PRODUITS ET PROMOTIONS SONT DISPONIBLES EN PROVINCE

→ <b>AIX EN PROVENCE</b> 9, rue d'Italie - 13100 Tél : 42 27 59 45	→ <b>JUAN LES PINS</b> 14, avenue Maupassant - 06160 Tél : 93 61 10 21
→ <b>BASTIA</b> 3, rue St François - 20200 Tél : 95 31 68 70	→ <b>LE HAVRE</b> 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82
→ <b>BLOIS</b> 48, rue Beauvoir - 41000 Tél : 54 74 44 53	→ <b>METZ</b> 8, avenue de Lorraine - Tassigny - 57000 Tél : 87 69 19 50
→ <b>BORDEAUX</b> 203, rue Sainte Catherine - 33000 Tél : 56 92 85 11	→ <b>NIMES</b> 4, rue des Greffes - 30000 Tél : 66 76 16 16
→ <b>BOURGES</b> 9, rue d'Auron - 18000 Tél : 48 44 46 72	→ <b>PERPIGNAN</b> 17, avenue Guynemer - 66000 Tél : 46 89 89 89
→ <b>CARCASSONNE</b> 22, rue Aimée Ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74	→ <b>ROCHEFORT</b> 127 bis, rue Louis Thiers - 17300 Tél : 46 99 81 25
→ <b>CASTRES</b> 6, rue Henri IV - 81100 Tél : 63 59 28 03	→ <b>TOULOUSE</b> 11, rue des Lois - 31000 Tél : 61 12 33 34
→ <b>GRENOBLE</b> 4, rue des Bergers - 38000 Tél : 76 47 12 33	

## MEGADRIVE SUPER NINTENDO

Plusieurs milliers de  
JEUX, CONSOLES,  
ACCESSOIRES NEUFS ET  
OCCASIONS SONT SOLDES

-10%, -20%,  
-30%, -40%, -50%,  
-60%, -70%, ...

**NOUVEAUTES**

**PRIX  
CHOC**

NOUS APPELER

**NOUS ACHETONS  
COMPTANT**

tous vos jeux et  
consoles au plus haut  
cours du marché



→ **PROMO**

→ **OCCASIONS**

→ **VPC** (la moins  
chère de France)

**VOS COMMANDES  
LIVREES SOUS 24H**

**LES REVENDEURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS  
OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUES**

**TEL : 43 55 72 77  
FAX : 43 38 11 86**

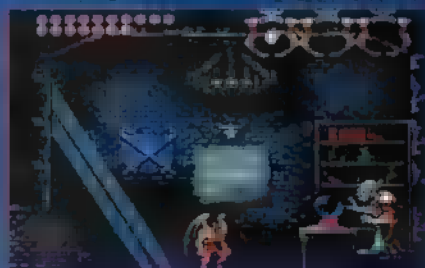


# SUPER NINTENDO REVIEW

Capcom, fort du succès de ses jeux de plates-formes, lance sur le marché ce qui pourrait être le troisième volet de la série des Ghost'n Goblins et Ghouls'n Ghost. Exit le preux chevalier Arthur et son fameux caleçon blanc: Demon's Blazon vous propose maintenant d'incarner une gargouille hideuse, Firebrand, l'haïne de cheval (et non pas le mouton).

Firebrand, pour ceux qui ne le savent pas encore, est le personnage principal de la série des Gargoyle Quest sur consoles Nes et Game Boy. Ce personnage est doté de pouvoirs puissants qu'il est capable d'enrichir durant le jeu. Ainsi, les boules de feu qu'il crache en début de partie vont, au fur et à mesure de vos évolutions, devenir extrêmement performantes. Elles seront capables de détruire des murailles ou d'anéantir certains ennemis d'un coup, un seul. Et ce n'est pas tout: en battant certains boss, Firebrand va recevoir des pouvoirs de mutation. Il pourra prendre la forme d'une nouvelle Gargoyle capable de s'élever dans les

airs, ou encore d'un mutant aquatique, très utile pour les niveaux immergés. Demon's Blazon propose sept niveaux de difficulté croissante, bourrés d'ennemis et de passages secrets. A la fin de chacun d'eux, un boss vous mettra au défi de continuer le jeu. Serez-vous capable de relever le gant?



Dans certaines boutiques, des personnages vous vendront quelques objets fort intéressants.

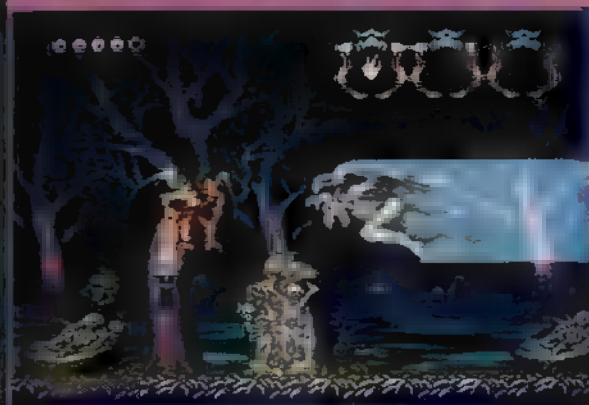


Fouillez attentivement chaque coin de la carte, vous y trouverez sur d'utiles objets. Ici, un objet qui permettra d'accueillir quelque liquide magique.



La forêt n'est pas un lieu de tout repos: chenilles pollues et chauves-souris cyclopes vont vous mener la vie dure.

Les boss de Demon's Blazon sont dans l'ensemble assez coriaces. Mis à part le premier, ils sont froids pour en venir à bout. Surtout, restez calme.

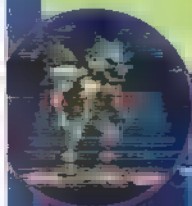


Le boss du cimetière: il va vous entourer de tous côtés, puis vous sautera dessus. Restez en avant!



## LES DIFFÉRENTS PERSONNAGES

Demon's Blazon vous propose d'incarner plusieurs personnages différents. Chacun d'eux dispose de ses propres caractéristiques. Apprenez donc à bien connaître les personnages et leurs pouvoirs spéciaux afin de visiter tous les coins et recoins de chacun des niveaux: les salles secrètes y sont nombreuses.



Cette créature aquatique et verdâtre vous permettra de vous immerger sans perdre de points de vie. Elle est très utile aux ennemis.



C'est cette Gargoyle qui vous est proposée à l'entrée de jeu. Sa puissance de feu est modeste mais efficace contre ce boss.



Cette Gargoyle-ci peut se hisser très haut dans les airs. Elle vous permettra de découvrir les niveaux cachés en hauteur.



# REVIEW

**AVIS**

**oui!**



**NIICO**

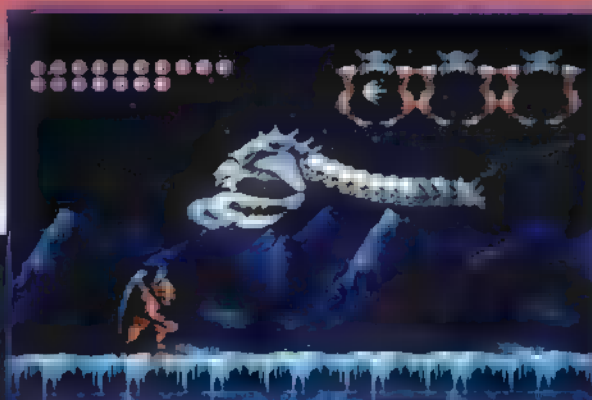
Demon's Blazon est le genre de jeu qui vous scotche à l'écran tant il est captivant. La difficulté devient rapidement élevée, surtout quand on se retrouve face aux boss. Ils ne sont vraiment pas faciles à battre. Enfin un jeu de Capcom dans lequel la difficulté est à la hauteur! Les graphismes sont, dans l'ensemble, d'une très bonne qualité, même si, parfois, les décors semblent un peu vides. Les animations sont fluides et ne souffrent d'aucun ralentissement. Le mode 7 de la console est habilement utilisé, notamment lors du déplacement du personnage sur la carte et dans le niveau aquatique. Demon's Blazon est un jeu qui s'adresse aux artistes du paddle et qui satisfera tous les amateurs de plates-formes et d'action.

## QUELQUES BOSS

À part le premier d'entre eux, une grosse bestiole vérolée, il faudra beaucoup de patience et de sang-



Quand vous disais que la puissance de feu de cette Gargoyle était assez considérable...



Cette mante religieuse géante est difficile à battre, non seulement elle tourne sans cesse autour de vous, mais, en plus, elle lance des pinces dans votre direction.



Ce personnage est capable, en courrant épaule en avant, de défoncer des murs et des ossements...

**AVIS**

**oui!**



**SPY**

Comment dire "non" à un tel morceau d'anthologie: la suite de Super Ghouls'n Ghost! Capcom n'a pas chômé! Nous avons droit à l'un des pires ennemis du chevalier Arthur en guise de héros. Et puis, on nous propose une aventure totalement différente, et aux sensations fortes. Les passages secrets sont très nombreux et votre mémoire sera mise à rude épreuve. Vous devrez manier votre personnage avec intelligence. Seul reproche: certains décors sont un peu vides. De l'excellent Capcom...



**ÉDITEUR: CAPCOM**  
**DISTRIBUTEUR: LUDI**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**PLATES-FORMES/ACTION**

**1 JOUEUR**

**CONTRÔLE: DÉLICAT**

**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: —**

**CONTINUE: MOTS DE PASSE**

**PRESENTATION**

**78%**

Quelques images d'intro fort sympathiques et du plus bel effet. L'écran de jeu est clair.

**GRAPHISMES**

**90%**

Les décors sont parfois très beaux, parfois vides, mais dans l'ensemble réussis.

**ANIMATION**

**90%**

Les animations des différents personnages sont fluides et bien réalisées.

**MUSIQUE**

**88%**

Angoissante à souhait, la musique varie en fonction des niveaux.

**BRUITAGES**

**80%**

Dans l'ensemble, ils sont assez pauvres. Le battement des ailes, par exemple, est plutôt raté.

**DURÉE DE VIE**

**85%**

Les boss du jeu deviennent de plus en plus difficiles à battre et de plus en plus imposants.

**JOUABILITÉ**

**89%**

Les différents personnages que l'on peut incarner sont très maniables.

**INTERET**

**90%**

Ce nouveau jeu de Capcom est une excellente surprise. Sa réalisation est digne de Ghost'n Goblins et de Ghouls'n Ghost. Une réussite.

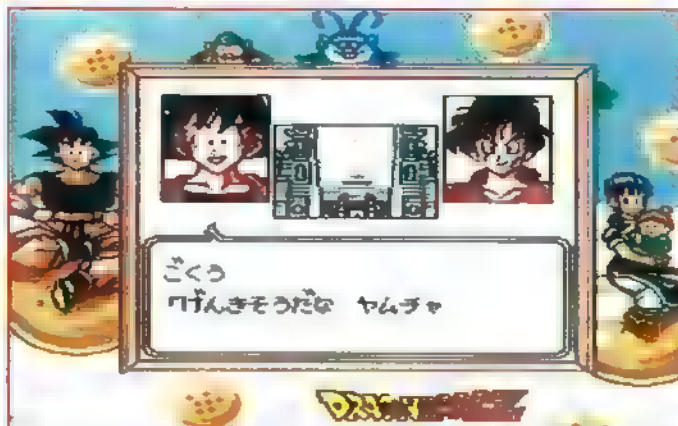


# GAME BOY REVIEW

# DRAGON BALL Z

**J'**

Le phénomène DBZ a encore frappé, cette fois sous la forme d'un RPG. Vous incarnez San Gokhu, et allez participer au Tenkaichi-Budokai. Le jeu débute à l'époque où Gokhu, poussé en graine, doit affronter Piccolo en finale du tournoi, avant que Gohan ne naisse et qu'apparaisse Raditz. Nostalgie... Le jeu est assez simple d'accès: on vous propose différentes attaques, et c'est à vous de les choisir en fonction du nombre de points de pouvoir dont vous disposez. Le système de Final Fantasy (les barres qui se chargent, en fonction desquelles vous saurez quand le moment est venu de passer à l'action) a été repris. Pour ceux qui ne connaissent pas ce grand classique des RPG, il s'agit d'une jauge rectangulaire qui se remplit progressivement. Lorsqu'elle est pleine, c'est à vous de jouer. Des petites phases d'action, assez bien réalisées, viennent rompre la monotonie des combats. Le jeu est très bien adapté et c'est vraiment plaisant de voir ce qu'on peut faire avec une Game Boy. Une option de sauvegarde est bien entendu proposée: vive les piles au lithium!

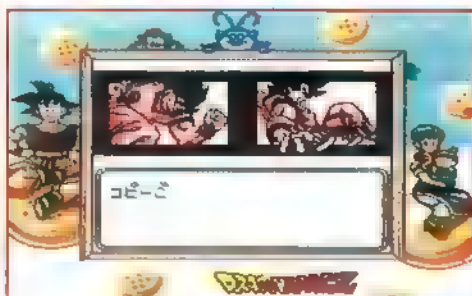


Identique à la série télé: on cause avant de frapper!

## LES COMBATS INTERACTIFS!

Comme dans la plupart des jeux de rôles, les combats ne se pratiquent pas à la sauce arcade. Vous devez, comme dans une simulation, prendre les bonnes décisions!

*Ten Shin An n'a pas esquivé mon attaque, ça va lui coûter une bonne partie de ses points de vie!*

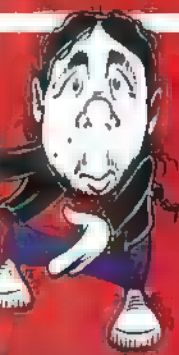


*Au début du jeu, vous vous entraînez contre votre double.*



*Appuyez au bon moment pour que la bille s'arrête le plus près du milieu possible. Plus vous serez précis et plus Gokhu sera efficace dans ses parades.*

## AVIS ka-mais-ah-mais-ou



PANDA

Si on ne considère pas fantastique, on se laisse entraîner sans déplaisir dans l'univers de DBZ. Les combats sont un peu durs, mais il y en a qui aiment ça! Ici et là, des scènes d'action viennent relancer l'intérêt. Les fans de la série seront comblés, surtout s'ils n'avaient pu jouer à la version RPG sur SFC. Avec ce jeu, Bandai leur donne une bonne occasion de se rattraper!



*Une petite scène d'action: l'entraînement chez Caioh pour maîtriser la force universelle.*



**BANDAI/IMPORT**

**PRIX: G**

**1 JOUEUR/ JEU DE RÔLES**

**PRESENTATION 80%**

Plutôt sympa, et les options sont assez claires.

**GRAPHISMES 82%**

Si vous avez la chance d'avoir une Super Game Boy, c'est aussi beau que de la NES.

**ANIMATION -**

Y'en a pas, c'est un jeu de rôles!

**MUSIQUE 70%**

Elle n'est pas mauvaise, mais on attendait les mélodies de la série.

**BRUITAGES 85%**

Des petits bruits qui agrémentent le jeu sans le transcender.

**DUREE DE VIE 89%**

Les combats sont assez durs et il faut quand même bien s'accrocher pour avancer.

**JOUABILITE 85%**

Le japonais n'est pas gênant, d'autant que le scénario est connu de la plupart des fans de DBZ.

**INTERET 82%**

Reprenant un peu le principe du premier DBZ sur SFC, un jeu à essayer.



# SUPER FAMICOM REVIEW

AVIS

oui, mais...



MARC

On peut se demander s'il était utile d'adapter un jeu qui déjà n'était pas un must sur Neo Geo.

Art of Fighting 2 est loin d'être une daube. Personnellement, le classerais dans la catégorie "bon petit jeu sympa". Il est techniquement correct, seule l'animation pêche par sa lenteur. Cela influe directement sur la jouabilité, en créant un léger temps de réponse pour les coups spéciaux. Or, depuis Samurai Shodown, on sait que la Super Famicom est capable de bien mieux.

# ART OF FIGHTING 2



Vous apprendrez à exécuter ce super-coup spécial dans un tableau-bonus.



Quand deux boules de feu se rencontrent...



Il existe des Furies cachées pour chaque personnage.

**R**yo et Robert, les rois du "bourre-pif", se payent la Super Famicom. De nouveaux personnages pour un épisode finalement assez proche du premier Art of Fighting. La vague d'adaptations sauvages des mega-hits de la Neo Geo continue à déferler.

Dans Art of Fighting 2, Ryo lave son linge sale en famille. Parmi les quatre nouveaux personnages figurent Yuri Zakasaki (Takuma, respectivement la sœur et le père du bellâtre musculeux. Ça doit déménager sec, les diners en famille! Peut-être, dans le troisième épisode, on aura droit à la mère Denis avec son battoir à linge spécial Dragon Punch? Au moins, Robert Garcia (vrai faux-frère d'Andy de Fatal Fury) n'a pas trop changé. Pas de nouvelles attaques spéciales – et toujours la même tenue ridicule; pas étonnant qu'il se fasse agresser à tous les coins de rue par des voyous aussi gros que débiles. Le mode Story d'Art of Fighting 2, en nippon (et mauvais), est toujours aussi mouvementé. Tout est prétexte à la baston, quel que soit le personnage rencontré, ça se castagne à bras raccourcis. En fait, il n'y a pas grand-chose de neuf par rapport au premier épisode. Les coups spéciaux sont toujours limités par un barre d'énergie qu'il faut recharger en se concentrant. C'est la plus grande originalité du jeu car cela oblige le joueur à gérer ses attaques intelligemment. Ce qui n'est pas le cas de SF 2, par exemple. En plus, cette barre d'énergie représente le degré de fatigue du personnage et détermine la force des coups. Un soupçon de stratégie, donc, dans le monde très bourrin des jeux de baston.

## KING OF... FIGHTING 7

Quitte à adapter un jeu Neo Geo plus tout jeune, Saurus s'est dit qu'il fallait ajouter une petite innovation pour faire bonne figure. Alors, pourquoi ne pas reprendre une idée qui marche, comme le principe de King of Fighters 94 de SNK? Allez hop! un mode Team Battle pour Art of Fighting 2 ou comment faire du neuf avec du vieux.



Choisissez les cinq membres de votre équipe.



Dès qu'un personnage est battu, un membre de son équipe le remplace.



SAURUS/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS/BASTON

PRESENTATION 75%

L'écran de sélection est simple et fonctionnel.

GRAPHISMES 80%

La taille des sprites est imposante pour une Super Famicom. Les décors sont soignés.

ANIMATION 75%

Le zoom est là, il faut le remarquer. L'animation est trop lente.

MUSIQUE 70%

Rien de transcendant. Des mélodies "bateau" que l'on écoute sans grand intérêt.

BRUITAGES 80%

Les combattants hurlent à qui mieux mieux. Les voix digitalisées sont bonnes.

DUREE DE VIE 75%

On se désintéresse de ce jeu au bout de quelques semaines.

JOUABILITE 70%

Le personnage répond avec un temps de retard. Les commandes sont "molles".

INTERET 77%

Art of Fighting 2 est sympa, mais il manque de punch par rapport à Samurai Shodown.



## REVIEW

**A** mis du ballon rond, bonjour! Si vous avez épuisé tous les jeux de foot de la Super Nintendo au point d'envisager le hockey, arrêtez tout! International Superstar Soccer de Konami va vous redonner goût à ce sport viril et convivial.

International Superstar Soccer est une simulation de ballon rond qui satisfera ■ plus difficile des fans de foot. Parmi les trente équipes internationales, choisissez ■ formation de vos rêves et partez à la conquête de ■ Coupe du monde. Pour les débutants, une phase d'entraînement particulièrement efficace permet de se familiariser avec les commandes du jeu sans se prendre de "tête". Dribbles, passes, tirs, défense et corners, toutes ces actions sont notées et passées au crible pour évaluer vos talents de joueur. Une fois rôdé aux rudiments du foot, prenez le temps, avant de vous lancer sur ■ terrain, de configurer votre équipe. Il est important de déterminer la stratégie générale de vos attaquants, défenseurs et milieux de terrain: offensive ou défensive, c'est selon. Sur le gazon, l'action bat son plein: on peut faire des passes, tirer en cloche, faire opposition, chiper la balle, tacler traîtreusement, accélérer (ça fatigue), faire des têtes plongeantes, des contrôles de la poitrine, des talonnades, des retournés acrobatiques, des merguez... Enfin, bref, tout ça pour vous dire que International Superstar Soccer est avant tout une simulation, à tel point qu'il vous sera possible d'influer sur la trajectoire de la balle (brossé), de compter les hors jeu et de remplacer les footballeurs fatigués. Sans oublier le classique Replay pour revoir les buts spectaculaires. Pour les puristes, un mode Scénario a été prévu, qui les placera à la tête d'équipes célèbres.



Les coups francs, directs ou indirects, sont très réalistes.

AVIS

OUI



MARC

Malgré l'humiliante correction que m'a infligée ■ Panda (j'étais fatigué), je dois bien avouer qu'International Superstar Soccer est très amusant. Bonne ambiance, des passes rapides, un bon jeu collectif, pas trop de violence... Bref, pas de défaut majeur. Je dois être nul, alors... Bah, je vais me remettre au mode Entraînement de manière intensive. Après, je droguerais ■ bière du Panda et puis ■ lui mettra sa pâtée, à l'ignoble animal.

Et je ne parle pas de mon chat. Sinon, ■ préfère Excite Stage 94, dans le genre.

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



Les séances de penalties, c'est au petit bonheur la chance. Madame Soleil est une championne.

D'un coup de tête magistral, le Panda marque son quatrième but. Je le hais!



## BANC DE TOUCHE

En dehors du match proprement dit, International Superstar Soccer regorge d'options en tout genre. Cela va de la tactique de jeu à adopter à la couleur du maillot en passant par les séances d'entraînement. Une cartouche placée sous le signe de la simulation.

Choisissez parmi les trente équipes internationales.



N'hésitez pas à remplacer les joueurs fatigués.



Les phases d'entraînement permettent aux mauvais (comme moi) de s'améliorer.



Ces croquis permettent de définir la tactique générale adoptée par votre équipe.



Les goûts et les couleurs, vous savez...



## REVIEW



au début de chaque match, l'arbitre jette une pièce en l'air pour placer les équipes sur le terrain.



Referee  
Heinz Carlos Tanaka  
Selon l'arbitre, les fautes sont plus ou moins admises.  
L'arbitre japonais est très conciliant.



Waouh, quel arrêt du goal!  
Encore une tentative du Panda qui se solde par un échec.



Pour une fois, les spectateurs n'ont pas l'air de venir de la planète Mars.

AVIS

OUI



PANDA

Mais ils sont où? Mais ils sont où? Mais ils sont où? Marcoullais! Après une partie endiablée contre Marc, j'en suis arrivé à la conclusion que ce jeu était dément! Il est beaucoup plus agréable à jouer qu'un FIFA soccer! On peut vraiment construire des actions sympa, on peut encore choisir la tactique "kick and rush"! Réalisme et arcade sont fort bien dosés: un grand hit! Allez, viens, Marc, on s'en refait une petite rapidos!

### INTEMPÉRIES

Pour corser l'affaire, vous pouvez jouer sous la neige ou sous la pluie. Cela n'a pas d'énorme influence sur le jeu, mais brise la monotonie de l'éternel terrain vert.



Les coups francs sous la neige, c'est le pied.



Malgré la pluie battante, le terrain n'est pas vraiment glissant.



Le ciel est bleu, les joueurs gazouillent, c'est la fête sur l'herbe verte.

INTERNATIONAL  
**SUPERSTAR  
SOCCER**



ÉDITEUR: KONAMI  
DISTRIBUTEUR: KONAMI  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: F

SIMULATION DE FOOT  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUE: CODES

PRESENTATION 88%

Les écrans de sélection sont bien organisés et agréables à regarder.

GRAPHISMES 88%

Les sprites des joueurs et le terrain sont réussis. Le public, pour une fois, a été soigné.

ANIMATION 85%

Pas de problèmes de scrolling ou de tests de collision. L'animation est précise.

MUSIQUE 70%

Si vous appelez la cacophonie qui règne dans un stade de musique, alors oui, il y en a.

BRUITAGES 90%

Très réalistes. Si vous mettez le volume à fond, les CRS rappellent en moins de cinq minutes.

DUREE DE VIE 90%

En mode 2 joueurs, le jeu est assez complet pour vous passionner longtemps.

JOUABILITE 91%

Le contrôle des footballeurs est aisé et le jeu d'équipe simple à mettre en place.

INTERET 90%

Incontestablement l'un des meilleurs jeux de foot sur Super Nintendo.



AVIS

oui!



ELVIRA

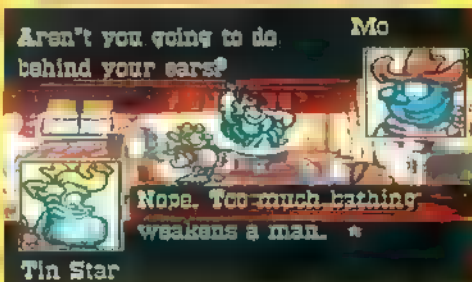
vous vous voyez à l'écran; c'est rare pour un jeu de tir de la sorte! Tiny bouge d'ailleurs très bien tout seul. Quand vous le voyez s'attarder dans un endroit, dites-vous qu'un bonus secret n'est pas loin. Un jeu qui fait vraiment plaisir.

Ce jeu n'a aucun défaut! Allez, un tout petit peut-être: sa facilité, entrecoupée toutefois de-ci de-là de passages ardues et d'un sacré dimanche! A part ce détail, tout est parfait! Les graphismes sont beaux avec parfois un scrolling différentiel, les textes (en anglais mais simples) sont souvent pleins d'humour, les niveaux sont assez variés, les ennemis cocasses, les boss nombreux, des bonus secrets se dissimulent... Et pour une fois,

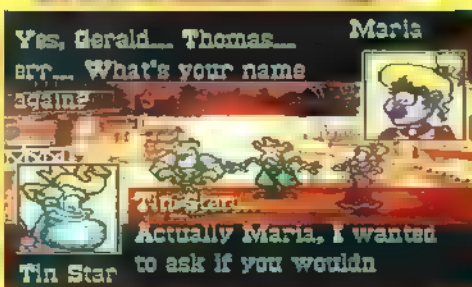
## TOUCHES D'HUMOUR



Tin Star, le nouveau shérif, arrive dans la ville et rencontre Maria, la fille du maire. Coup de foudre.



Tiny ne veut pas se laver derrière les oreilles! "Trop se baigner use un homme", dit-il. Pratique...



C'est terminé! Tiny demande au maire la main de sa fille. Elle ne se souvient pas de son prénom et veut qu'il revienne avec 700 000 dollars. Délicieuse enfant...

# TIN STAR

**R**etenez-moi, je suis en train de rêver! J'ai douze mille pages à rendre demain et je passe ma journée sur Tiny Star! Enfin un vrai jeu de tir beau, marrant et plein de toons! Faut me comprendre, chef!

Attrapez votre Nintendoscope, chopez votre souris - ■ paddle ira aussi très bien -, appelez votre cheval Aluminum, qui se barre toujours sans vous, et vivez une semaine de la vie de Tiny Star, valeureux shérif d'un comté. Un bon vieux Far West peuplé de toons constitue l'univers de ce jeu de tir. Votre personnage est pour une fois à l'écran et tire dans toutes les directions avec son viseur. Chaque jour de la semaine offre une occasion de combattre de nouveaux bandits dans des niveaux aux graphismes chatoyants. Sept jours d'un sacré boulot, à raison de quatre "niveaux" pour chacun d'entre eux. En tout, vingt et un niveaux de jeu plus sept boss vous attendent. Les dollars gagnés se comptabilisent à la fin des niveaux. La précision de vos tirs, votre barre de vie et les bonus secrets rapportent de l'argent; les victimes et les balles perdues (gaspillées) vous en enlèvent! Tirez juste et modérément pour pouvoir payer les sauvegardes et vivre la fin de l'histoire en épousant Maria. Ce qui, vu ses exigences (700 000 dollars au score!), n'est pas pour demain.

## MARIA OU LES BOUTEILLES?

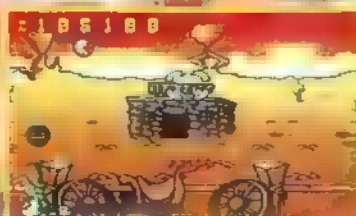
Dur choix pour un héros... Entre les niveaux ou au moment d'accéder à un bonus secret, Tin Star parvient à un endroit où ses talents de tireur d'élite sont requis. Un bon score rapportera des dollars par milliers. N'oubliez pas que les sauvegardes sont chères...



Maria est attachée sur une roue. Celle-ci tourne de plus en plus vite au cours du jeu. Chaque étoile dégommée rapporte 1 000 dollars.



Faites "danser" les bouteilles en les faisant rebondir lorsqu'elles retombent. Chaque impact procure 200 dollars, ou 400 si vous en envoyez deux à la fois.



Cette médaille décorée d'une croix rouge redonne un peu de vie à Tiny. Il vous suffit de ■ toucher...



Certains éléments du décor se détruisent. Bouteilles, vitres, pancartes, tonneaux, tirez sur tout ce qui est "fouche".



Vous êtes le shérif et vous protégez les innocents. Ces enfants le sont: les descendre vous ôtera de la vie.



## REVIEW

### AVIS

oui!



### PANDA

Le couple Panda-Elvira a encore frappé: nous avons récidivé et fini ce jeu. Tin Star est graphiquement très réussi avec ses dessins humoristiques et son ambiance Western spaghetti! Le système de sauvegarde est très original: il faut avoir suffisamment d'argent. La musique accompagne dans la bonne humeur toutes les actions du héros. Pour une fois, il y a un scénario vraiment rigolo. Nintendo ■ encore frappé très fort en sortant un jeu à ■ fois drôle, jouable et original. Il faudrait être vraiment bougon pour ne pas essayer ce hit et se priver d'un tel plaisir.

De petits malins se cachent dans les wagons. Les mannequins à tête de vache donnent des dollars par centaines.

Les vaches ont failli faire grève à force de se faire tirer dessus... Un scrolling rapide donne une bonne pêche à ce niveau.

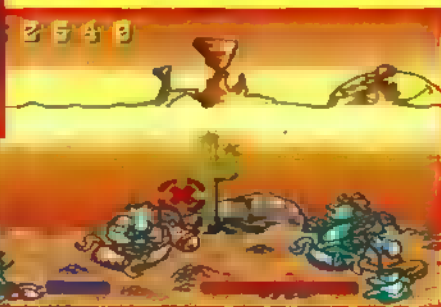
Les enfants ont subi de mauvaises influences et dissimulent parfois des revolvers sous leur gâteau... Affligeant!

### LES MÊMES EN PLUS RAPIDES!

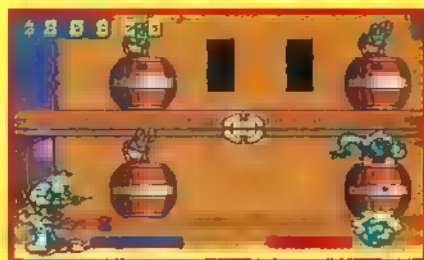
Au milieu et à la fin de chaque "jour", un boss se présente. Ceux-ci sont souvent les mêmes mais ils sont de plus en plus rapides. Devenez vite une fine "gâchette"...



Votre journée de boulot s'achève et il ne vous reste plus qu'à affronter votre boss du soir au milieu de la rue centrale. Tirez sur le barillet et visez juste en une seconde. Lui ne vous ratera pas.



On le retrouve souvent après les niveaux speed à cheval parmi les vaches. Ce boss affiche régulièrement une cible sur son ventre quand il ne fait pas la toupie.



Cet homme astucieusement déguisé en femme est l'un des pires bandits du jeu. Quand il sort d'un tonneau, il faut tirer vite! Ne tuez surtout pas d'enfants!



L'ultime boss. Il force sur vous dans la mine et tire très, très vite. Mais vous l'aurez...



**ÉDITEUR: NINTENDO**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: 1**

**TIR-PADDLE, SOURIS, NINTENDOSCOPE**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUE: -**  
**SAUVEGARDE: À ACHETER**

**PRESENTATION 80%**

Un soleil couchant sur l'écran-titre. Multiples D.A. au cours du jeu.

**GRAPHISMES 95%**

Ils sont déments et pleins d'humour, un super-dessin animé ludique!

**ANIMATION 90%**

Tout bouge à merveille: les scrollings différentiels, les sprites et votre viseur.

**MUSIQUE 90%**

Des airs de Far West qui sentent bon la Country. Un son très correct.

**BRUITAGES 92%**

Que ce soit le vol des vautours ou les cris des enfants, ils sont variés et bien rendus.

**DURÉE DE VIE 80%**

Les sauvegardes sont chères et certains niveaux assez durs. Mais on peut le finir vite.

**JOUABILITÉ 90%**

Très jouable quelle que soit "l'arme" choisie. Le Nintendoscope demande de la précision et la souris est plus speed pour le viseur.

**INTERET 91%**

Un beau jeu de tir, original et marrant, qui éclatera les fans du genre et même les autres.



# GAME BOY REVIEW

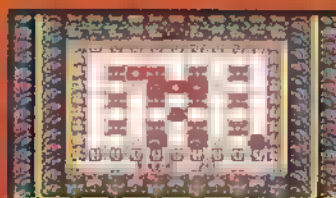


# WARIO BLAST

Un nouveau Bomberman il se déguise sous le nom de Wario Blast mais j'ai finement déjoué sa ruse et je peux l'affirmer c'est bien de Bomberman qu'il s'agit. Décidément, Wario est toujours aussi mégalomane et veut être le premier partout... Ça me rappelle un Panda...

Ce n'est plus la peine de décrire la famille Bomberman, vous connaissez depuis longtemps ces petits bonhommes qui se font exploser mutuellement dans leur tableau parsemé de pièges. Vous choisissez au départ d'incarner

Wario ou un Bomberman et actionnez ou non l'option Technique. Celle-ci vous permet de faire voler à volonté des bombes sur vos adversaires. Mais le mode de combat peut être différent avec la "Technique" en off: dans ce cas, l'option d'envoi de bombes sera donnée dans les tableaux tout comme les bombes supplémentaires, les lance-flammes ou les mystérieuses têtes de mort. Outre cette variation de modes de combat, les tableaux sont nombreux, les pièges et décors variés et, surtout, vous pouvez jouer à plusieurs, jusqu'à quatre joueurs simultanément avec le Multipad. Ça va blaster. En mode 1 joueur le scrolling d'un seul tableau peut s'étendre sur plusieurs écrans et le jeu devient balèze. Seul, vous traversez des dizaines de tableaux; à plusieurs, vous combattez dans huit rounds différents. La victoire se fait en trois manches gagnantes. Du "pur" Bomberman avec, en prime, un bouton pour accélérer ses déplacements.



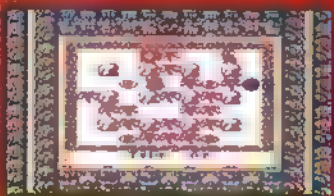
A l'écran, des options de flammes pour des explosions à longue portée et des bombes supplémentaires pour en envoyer plusieurs en même temps.

## HUIT ROUNDS POUR GAGNER

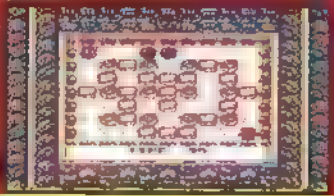
À plusieurs, vous choisissez le round de votre bataille. Il en existe huit, aux éléments de décor variés. Vous avez trois manches pour vaincre.



La brume causée par les explosions vous fait tourner sur vous-même.

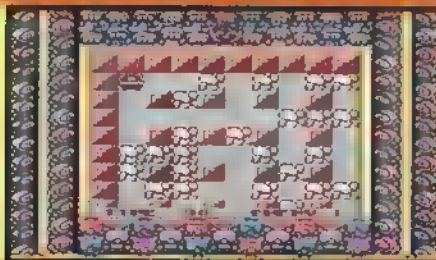


Un décor exotique au round 5 et des flèches de direction obligatoires.

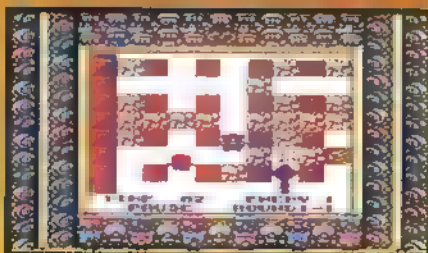


Un tableau de "glisse" idéal pour lancer des bombes de loin.

En mode 1 joueur, le scrolling s'étend sur plusieurs écrans.



Accélérez le plus souvent possible, c'est vital.



## AVIS

oui!



## ELVIRA

C'est simple, speed et efficace! Bomberman est un jeu qui défoule façon bourrine. On explose tout, tout en réfléchissant à la manière d'anticiper les attaques. Plus que de réflexion, il s'agit véritablement de ruse. Et puis, quel plaisir de jouer à plusieurs! Cela dit, l'option Battle est réservée aux possesseurs d'un Multipad, d'une SGB (et donc d'une SNIN). Ne délirons pas, on ne mate pas à quatre un même écran GB... Il s'agit donc d'un jeu

pervers: vous jouez seul dans le métro, à deux avec le Game Link et à trois ou quatre à la maison si vous êtes équipé Nintendo de pied en cap. L'occasion de satisfaire tout le monde... Les éditeurs sont des p'tits malins!...



HUDSON SOFT/NINTENDO  
PRIX: €

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/ACTION-RÉFLEXION

**PRESENTATION** 80%

L'intérêt du choix d'options et un tour d'écran Super Game Boy.

**GRAPHISMES** 85%

Claire, précise et variée comme il se doit avec Bomberman.

**ANIMATION** 90%

Pas de ralentissements même à quatre joueurs. Des sprites speed.

**MUSIQUE** 79%

Les petites mélodies crispantes propres à Bomberman.

**BRUITAGES** 80%

Un beau bruit de bombe... C'est forcément tout.

**DURÉE DE VIE** 95%

C'est toujours sympa de jouer à quatre à Bomberman!

**JOUABILITÉ** 95%

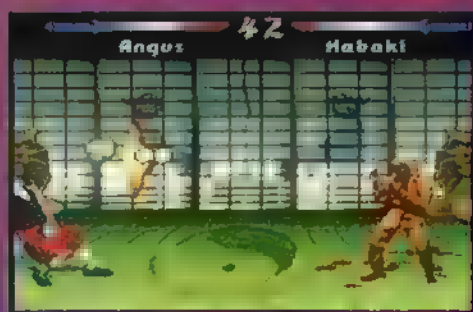
Les niveaux deviennent vite balèzes, à vous d'être le plus malin.

**INTERET** 87%

Le plaisir d'un nouveau Bomberman pour quatre joueurs simultanés et des dizaines de niveaux en solitaire.



# KASUMI NINJA



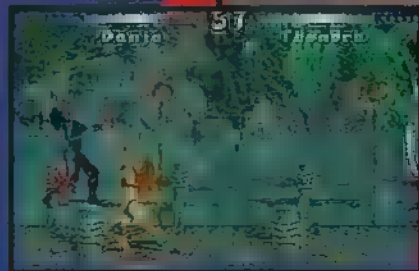
Une jolie boule... feu!

Le premier jeu de baston sur Jaguar est enfin arrivé! Entièrement conçu à partir d'images digitalisées, il vous en mettra plein les yeux! La Jaguar se lance dans le combat des jeux de baston! Kasumi Ninja n'est pas très original dans sa conception: c'est le cousin germain de Mortal Kombat. Tous les combattants, ainsi que les décors, sont en images digitalisées. Le système pour exécuter les coups spéciaux est assez original: il faut maintenir le bouton C appuyé et ensuite bouger la flèche direction dans un sens bien précis. Il reste donc, sur le pad, un bouton pour les poings et un autre pour les pieds. Chose intéressante, on peut régler le degré "goré" du jeu, et donc éliminer toute goutte de sang ou, au contraire, noyer le jeu sous un raz de marée rougeâtre! Il y a même un code d'accès qui permet aux parents d'éviter à leur chérubin la vision traumatisante des flots d'hémoglobine. Le choix des personnages s'effectue de façon rigolote: dans une pièce circulaire, vous cliquez sur l'une des statues qui représentent les combattants.



Le monde sait que le sang cache, mais d'ici à batailler tout du long dans une flaque de sang!

Il ne vous pèle pas un coup d'un jeu assez connu?



Youpi! Ça la clef, m'en vais corriger. Pas-beau sans détail.



Et hop! réapparais derrière elle, histoire lui parler du pays!



## JAGUAR REVIEW

AVIS

oui, mais...



PANDA

Ce jeu honorerait probablement une Super Nintendo, mais pour une Jaguar, c'est nettement insuffisant! Il est trop lent, les coups spéciaux pas très impressionnants... En bref, il n'est pas à la hauteur de Mortal Kombat 2. Certes, les décors sont très beaux, mais l'ensemble est un peu léger: Atari devra remettre son ouvrage sur le métier pour combler les amateurs de jeu de baston! Mais Spy me dit à l'instant qu'Ultra Vortex sortira bientôt: en voilà une bonne nouvelle! Wait and play!



ATARI/ACCORD

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION 75%

Assez jolie, sans plus.

GRAPHISMES 92%

Les digitalisations, de bonne qualité, confèrent aux décors un caractère séduisant.

ANIMATION 77%

Les mouvements des personnages sont un peu saccadés et l'animation rame un peu.

MUSIQUE 88%

Ça ne rentrera pas dans le top ten des musiques de jeux vidéo du Panda... Mais c'est pas mal.

BRUITAGES 80%

De belles voix digitalisées, et des bruits de coups bien rendus.

DUREE DE VIE 83%

A deux, c'est toujours plus marrant, mais la console se défend plutôt bien.

JOUABILITE 73%

Le système de coups spéciaux d'Atari est à revoir: nullissime!

INTERET 73%

Un clone honnête de Mortal Kombat, mais qui n'a pas sa place sur Jaguar! Où sont passés les fameux 64 bits?



# LEGEND -of- ILLUSION

[illegible]

**oui!**

## CASE CORSE!



## T JOUEUR/PLATES-FORMES

**PRESENTATION** 80%

**GRAPHISMES** 92%

**ANIMATION** 90%

<b>MUSIQUE</b>	<b>85%</b>
----------------	------------

BRUITAGES 88%

**DURÉE DE VIE** 79%

**JOUABILITE** 92%

**INTERET** 87%

**Un jeu vraiment réussi tant sur le fond que sur la forme. Des niveaux variés et longs, plutôt faciles.**





# HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

PAR MIRACLE SI ON TE PROPOSE MOINS  
CHER, DEDUIT 10,00 F DU MEILLEUR PRIX  
ET ENVOIE NOUS TA COMMANDE

## SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
AERO THE ACROBAT	369 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
ACTRAISER 2	389 F	SECRET OF MANIA	449 F
AMERICAN TAIL	399 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
ANIMANIAC	TEL	STUN RACE FX	429 F
BRAIN LORD	439 F	SUPER METROID	409 F
BATTLEDADS DOUBLE DRAGON	299 F	SIMPSON : VIRTUAL BART	429 F
CLAYMATES	429 F	WORLD CUP SOCCER 94	349 F
CLAYFIGHTER	429 F	SUPER PINBALL	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	SUPER TETRIS 2	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	TURN AND BURN	429 F
EQUINOX	399 F	VORTEX	439 F
FATAL FURY 2	429 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
RIEVEL GOWEST	TEL	WORLD HERO 2	439 F
FIFA SOCCER	389 F	FINAL FANTASY 3	439 F
FIROC 2	419 F	LORD OF THE RING	409 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SPARKSTER	399 F
INCREDIBLE HULK	419 F	AERO THE ACROBAT 2	399 F
KING OF DRAGON	479 F	ANIMANIAC	399 F
LEGEND	419 F	LE ROI LION	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SPEED RACERS	369 F
LEMMINGS 2	489 F	DRAGON (BRUCE LEE)	409 F
LETHAL ENFORCER	459 F	RETURN OF JEDI	429 F
LUFIA	459 F	SNOW WHITE	389 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	OPERATION THUNDERBOLT	399 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	ADVENTURE ISLAND 2	409 F
MISTER NUTZ	359 F	GHOUL PATROL	389 F
MEGAMAN X	389 F	SUPER PUNCH OUT	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F	YOGI	379 F
NBA JAM	409 F	MICKEY MANIA	399 F
NBA SHW DOWN	379 F	EARTHWORM JIM	449 F
NBA BASKETBALL 95	TEL	NBA LIVE 95	419 F
NSPN BASEBALL	399 F	R-TYPE III	389 F
OPERATION EUROPE	439 F	HAMMERLOCK	389 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F	INDIANA JONES	429 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F	ROBO TREK	399 F
POWER RANGER	439 F	BONKERS	409 F
POPEYE'S ADVENTURE	399 F	WORLD HERO 2	409 F
POPEYE THE SAILOR	399 F	STUNT FX TRUCK	399 F
PAC ATTACK	349 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
ROCK 'N ROLL RACING	399 F	DONKEY KONG COUNTRY	429 F
SHAQ FU	309 F		

## GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F	SONIC 3	389 F
AERO THE ACROBAT	349 F	STREET OF RAGE 3	419 F
BATTLE TECH	409 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
BALIZ	399 F	SHAQ FU	399 F
CONTRA HARD COP	399 F	SHINING FORCE II	TEL
COMBAT CAR	349 F	SHADOW RUN	389 F
COLUMNS 3	319 F	TITI ET GROS MINET	419 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	URBAN STRIKE	399 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	VIRTUAL RACING	449 F
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	VIRTUAL BART	399 F
DUNE 2	399 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F	WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F
FATAL FURY 2	429 F	ZERO TOLERANCE	399 F
FLINK	TEL	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
FIFA SOCCER	349 F	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
FORMULA ONE	389 F	DYNAMITE HEADY	419 F
INCREDIBLE HULK	399 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
KING OF MONSTER 2	419 F	SPARKSTER	369 F
LANDSTALKER	399 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	POWER RANGER	399 F
JURASSIC PARK RAMPAGE	409 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
MARIO ANDRETTI	389 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	MICKEY MANIA	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	SONIC & KNUCKLES	389 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	SHINING FORCE 2	449 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	TINY TOON ADVENTURE	339 F
NBA SHOWDOWN	389 F	EARTHWORM JIM	439 F
NBA JAM	389 F	FIFA SOCCER 95	399 F
MLBPA BASSEBALL	389 F	LE ROI LION	429 F
NHL PA 95	419 F	NBA LIVE 95	399 F
OPERATION EUROPE	439 F	BUSSY 2	349 F
OUT RUNNER	379 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
PELE 2	389 F		
POWER INSTINCT	TEL		
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F		
PHANTASY STAR IV	459 F		
PIRATE GOLD	359 F		
PIRATE OF DARK WATER	419 F		
ROCK 'N ROLL RACING	399 F		
RAGNACENTY	389 F		
REBEL ASSAULT	TEL		
SENSIBLE SOCCER	TEL		

PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN  
JEU MOINS CHER AILLEURS,

(SUR JUSTIFICATIFS MAGAZINE)

DEDUIT 10,00 F DU MEILLEUR  
PRIX CONSTATE ET ADRESSE-  
NOUS TA COMMANDE

## GAME BOY

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F
STOP THAT ROACH	219 F
CONTRA	229 F
MEGA MAN 5	229 F
NBA JAM	249 F
DOUBLE DRAGON	189 F
MICKEY MOUSE	219 F
NINJA BOY 2	169 F
DRACULA	209 F

## GAME GEAR

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOCCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F
INCREDIBLE HULK	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
CAESAR PALACE	239 F
DAFFY DUCK	249 F

Console : 3 DO - NEO GEO - JAGUAR - SATURN -  
SONY PSX. Les meilleurs prix au téléphone.

Jeux : 3 DO - JAGUAR - NEO GEO - SATURN.

Téléphone nous pour les news et les prix.

SEGA CD nous consulter

ACCESSOIRES nous consulter

ADAPTATEUR AD 29 TURBO.....89 F / ADAPTATEUR MEGA KEY.....79 F

**100 % GAGNANT**

HARWEST GAMES C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE  
VOUS DESIREZ OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS AU 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :  
HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON  
TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM .....  
PRENOM .....  
ADRESSE .....  
.....  
VILLE .....  
CODE POSTAL .....  
TEL .....  
DATE DE NAISSANCE .....

REGLEMENT :

CHEQUE ☐  
C.C.P ☐  
CARTE BLEUE ☐  
DATE DE VALIDITE : ...../...../.....  
NUMERO : .....  
SIGNATURE .....

TITRES	CONS	
PORI 25 F		25 F
	TOTAL	



# SUPER NES REVIEW

**F** Mario, de Zelda ou même encore de Donkey Kong! Nintendo nous a sorti un jeu vraiment original et qui tranche radicalement avec ses productions habituelles. Uniracers est d'un genre totalement nouveau, et fera figure de référence. Après les courses de voitures, de motos, de skateboards, voici la première course de monocycles! Attention aux yeux, car il va y avoir des acrobaties! Pour arriver premier, il faut être le plus rapide, et pour accélérer, un seul moyen: effectuer des vrilles, des sauts périlleux... autres galipettes! Pas d'inquiétude cependant, les parcours sont prévus en conséquence! On dirait ceux des petites voitures TCR (filoguidée), leurs loopings impressionnants! Certaines parties des circuits sont piégées: une sorte de slime qui vous ralentit a été déposée sur la piste, et d'autres surprises vous attendent, comme des flèches accélératrices qui vous donnent une vitesse fulgurante! Lors du jeu à deux, l'écran se scinde en deux parties horizontales. C'est d'ailleurs dans ce mode que Uniracers donne toute sa mesure! Les parties s'enchaînent sans qu'on puisse lâcher le pad. L'impression de vitesse est très bien rendue, la maniabilité excellente, ce qui fait que vous arrivez assez facilement à effectuer de belles figures!

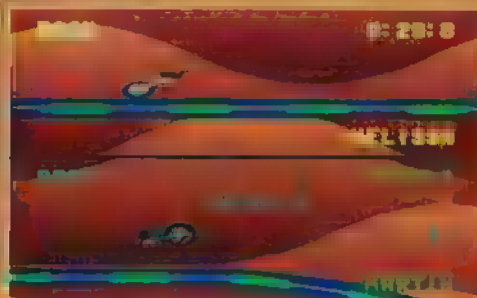
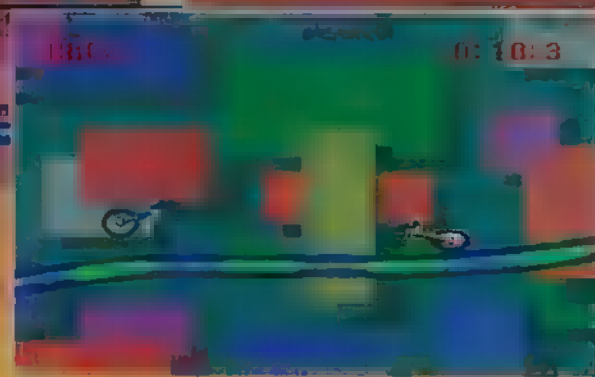
Le choix de votre monocycle est suffisamment vaste pour que vous puissiez trouver la couleur qui vous convient.

# UNIRACERS



Si vous faites un saut périlleux, une voix digitalisée vous annonce un "Flip"!

Certains décors sont un peu psychédéliques. Le Flower Power sévirait-il chez Nintendo?



## DES LOOPINGS À VOUS TORDRE LES BOYAUX

Lors de certains sauts, vous resterez pendant plusieurs secondes en l'air. A vous de bien calculer votre coup pour retomber sur la roue, sinon, c'est la gamelle assurée et, surtout, du temps perdu.



Attention, vous venez de vous manger une flèche d'accélération, accrochez-vous!

## AVIS

oui!



## PANDA

les jeux de sport... Il faut dire que ce jeu est à la fois tellement simple d'accès et si prenant que je ne vois pas à qui il pourrait déplaire. Et même si les graphismes sont loin d'être exceptionnels, je pense que Uniracers occupe parfaitement la catégorie des Tétris: pas beau, mais tellement bon!

La tête en bas, il ne sera pas évident de bien manœuvrer votre monocycle!

Des que vous aurez essayé Uniracers, vous ne pourrez plus vous en passer.



NINTENDO/IMPORT  
PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE MONOCYCLES

**PRESENTATION** 75%

Une belle image de présentation, mais pas de quoi pavoiser...

**GRAPHISMES** 82%

Plus proches de ceux de Donkey Kong que de Tétris mais, vu le genre, ce n'est pas très important.

**ANIMATION** 92%

Hyper rapide, d'une fluidité exemplaire et sans aucun ralentissement!

**MUSIQUE** 82%

Elle ne vous empêchera pas de vous concentrer sur le jeu.

**BRUITAGES** 88%

Quand vous effectuez des figures acrobatiques, des voix digitalisées les commentent.

**DUREE DE VIE** 90%

Le nombre de courses différentes semble sans limites et les parties à deux sont très prenantes!

**JOUABILITE** 90%

Jouabilité Nintendo: c'est concis, mais ça veut bien dire ce que ça veut dire!

**INTERET** 85%

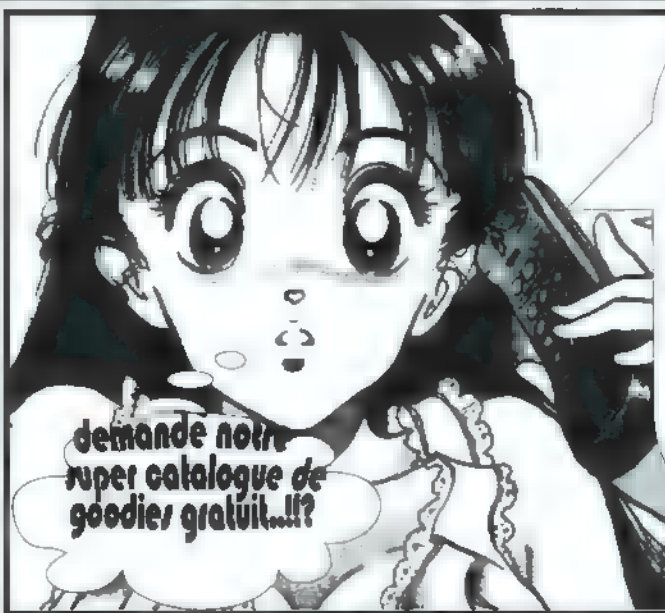
Même si ce jeu ne paie pas de mine au départ, dès qu'on rentre dedans, on y reste. Un très bon soft d'un genre nouveau.



**NOUVEAU...!!!? UNIQUE EN FRANCE**  
**DIALOGUE EN DIRECT AVEC TOUS TES AMIS...!!!?**

**36.70.40.80**

**TU PEUX AUSSI  
GAGNER**



demande notre  
super catalogue de  
goodies gratuit...!!?

**J'AI  
APPRIS  
QUE  
VEGETA  
ALLAIT  
MOURIR**

**LE MOIS PROCHAIN  
INTERVIEW EXCLUSIVE  
DE MR YOSHITAKA  
AMANO DESIGNER DE :**



MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn

**GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX**

**36.70.88.90**

exemple :

**QUE VEUT DIRE PSX**

- 1) POWER STATION**
- 2) PLAY STATION**

**TU CONNAIS LA REPONSE ALORS  
TENTES TA CHANCE SUR LE**

**36.70.88.90**

**gagnez une  
psx ou une saturn**



**A PARTIR DU 10 FEVRIER**

MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn

**36.70.23.25**



**GENIAL...!!  
LES CADEAUX**

**DES K7 VIDEO  
DES MANGAS  
COULEUR  
ET DES SUPER  
FIGURINES**

**GAGNE**  
**36.70.23.25**

MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn



# GAME GEAR REVIEW

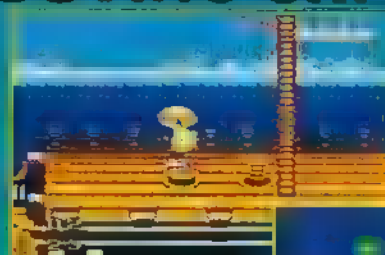
# Ristar

## THE SHOOTING GAME

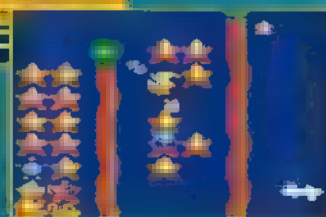
Hélas, l'idée de la tête explosive était déjà prise. Alors, Ristar allonge ses bras pour pouvoir réaliser des actions originales. Des chaussons de pépé, des gants de chirurgien, une étoile à la place de la tête et des mimiques cartoonnesques (...), Ristar a surtout des bras qui valent de l'or: ils envoient bouler les ennemis, s'agrippent aux crochets, ouvrent des coffres, projettent des objets, actionnent des mécanismes... De nos jours, c'est dur de devenir une star! Pour se sortir des impasses ou choper des étoiles en plein ciel, Ristar tournoie sur une barre d'élan avant de s'élancer à grande vitesse. Il lui faudra traverser des planètes aux décors de jungle, de bateau, de glace (...) et cogner les boss pour terminer son périple. Comme quoi, on peut en imposer même sans gonflette...



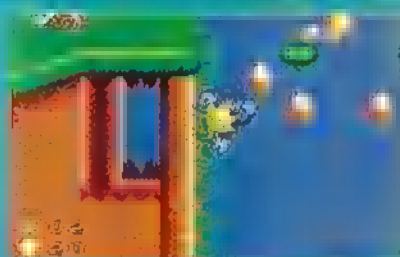
Une zone de glace dans laquelle vous serez chronométré.



Sur le bateau, Ristar empoigne des coques qui dégorgent plusieurs ennemis à la fois.



Amassez cent étoiles pour gagner une vie supplémentaire.

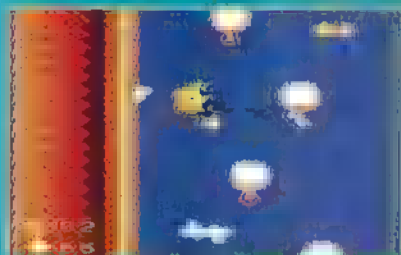


Il grimpe à la force du poignet le long des parois.

### ON DIT DE LUI QU'IL A LE BRAS LONG...

Les couleurs en mettent plein les yeux, mais Riri Superstar n'est pas en reste avec ses pirouettes sur les murs, une attaque en boule à la Sonic, des accélérations d'étoile filante et des combats sans merci.

Après avoir tournoyé sur cette borne, Ristar s'élance à grande vitesse.



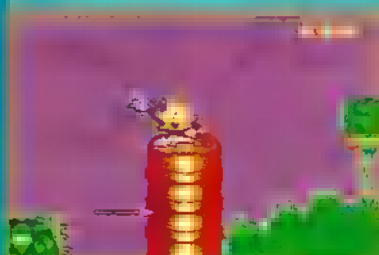
Ristar s'accroche aux ballons pour sortir de l'impasse et choper des étoiles.

### C'EST TOUT BÊTE!

Quelques petites ruses sont à trouver de-ci de-là, mais rien de très difficile!



Un coup de boule au gardien pour qu'il abandonne sa lance sur le sol.



Ristar s'en empare et l'envoie sur le mur d'en face pour s'en faire une marche. Il est fier d'avoir compris!

## AVIS

oui!



ELVIRA

La version Game Gear est de même qualité que la version Megadrive. Si les niveaux ne se ressemblent pas – ils sont un peu moins fouillés graphiquement –, l'animation de Ristar est toujours aussi fluide pour tous ses sauts et "étirements". On réfléchit moins que sur MD, les pièges ne sont pas prise de tête, et la jouabilité est à l'honneur. Cette quête digne d'un Sonic dans laquelle les étoiles ont remplacé les anneaux apporte un souffle d'originalité assorti d'une grande naïveté. Ça fera marrer les plus jeunes et sourire les "grands".



© SEGA 1995

SEGA/SEGA

PRIX: C

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

**PRESENTATION** 85%

Démos courtes mais variées, pour une histoire bien confuse.

**GRAPHISMES** 88%

Beaucoup de couleurs et de variété dans les différentes planètes.

**ANIMATION** 85%

Si ses mouvements de bras sont très fluides, Ristar se traîne un peu.

**MUSIQUE** 80%

La même que sur Megadrive, parfois stressante, parfois presque sympa. Bon son pour cette portable.

**BRUITAGES** 80%

Basiques, ils se contentent sur vos deux mains à tout casser, mais ne cassent rien du tout.

**DURÉE DE VIE** 83%

Des niveaux à explorer sur plusieurs hauteurs, une difficulté moyenne et des mots de passe.

**JOUABILITÉ** 85%

Des actions qui se maîtrisent peu à peu mais s'avèrent précises et très jouables.

**INTERET** 87%

Un héros et des actions originales, des graphismes réussis pour un jeu de plates-formes plein d'embûches.







# MEGADRIVE REVIEW

La Megadrive n'avait pas encore son clone de Doom. C'est maintenant chose faite avec Bloodshot. Rechargez le laser et en route pour l'aventure!

Tous les joueurs qui ont une Megadrive sans la 32X seront ravis de savoir que Bloodshot est disponible sur leur machine. Vous aurez droit aux couloirs à explorer, aux aliens sanguinaires qui vous attendent au tournant... et tout cela sur une étendue de douze niveaux entièrement en 3D! Si vous ne vous sentez pas de taille à remplir seul cette mission, un ami peut venir vous rejoindre. Dans ce cas-là, l'écran se divise en deux verticalement, un peu comme dans un vieux jeu du nom de Xybots. Les armes sont variées, au nombre de six, toutes à ramasser. En plus du dédale de couloirs que vous avez à explorer, vous devrez trouver des passes qui serviront à ouvrir des portes bien précises. Ils sont chacun d'une couleur bien précise et peuvent ouvrir que les portes qui leur correspondent. Un mini-plan est incrusté dans l'écran de jeu, ce qui permet de s'y retrouver un peu mieux. Les bruitages aux résonances métalliques donnent une ambiance glaquée à souhait à Bloodshot.

## bloodshot



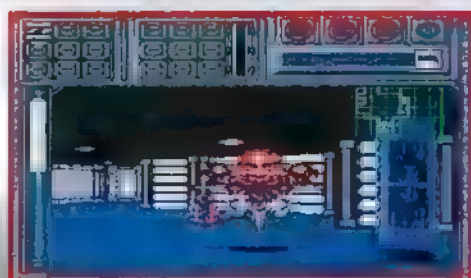
Voici l'un des fameux passes dont vous aurez besoin pour ouvrir certaines portes.



Vous ne les verrez pas souvent d'ailleurs: en général, l'un des deux protagonistes est mort avant!

### DES MONSTRES VARIÉS

Vous avez le choix des armes pour pouvoir réduire en cendres tout ce qui bouge et, à fortiori, sur tout ce qui riposte!



Vous ne savez pas ce que c'est? Moi non plus, mais je tire quand même dessus histoire de voir si ça explose.

Il y a plus, il y a plus... c'est un boss!

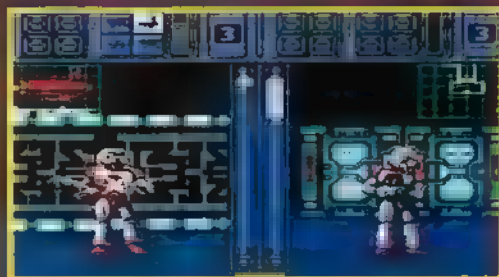


### AVIS oui, mais...



#### PANDA

Ce jeu n'est qu'une copie de Doom et, malheureusement, il ne réussit pas à restituer la saveur de l'original. Il demeure intéressant néanmoins, puisque l'on retrouve en gros les avantages de ce dernier. Mais les capacités de la MD sans l'upgrader ne lui permettent pas de concurrencer la réalisation de Doom. Il reste au bout du compte un jeu sympa, qui permettra aux fans du genre de passer un bon moment... Dans des labyrinthes obscurs, des monstres en tout genre salivent d'avance à l'idée de vous dévorer. Bon courage et... prudence dans les coins sombres!



En mode 2 joueurs, c'est "tuer ou être tué", celui qui sera le plus malin et visera le mieux.



Voilà une arme pratique: puissante et rapide!



DOMARK/ACCLAIM  
PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/JEU DE TIR EN 3D

PRESENTATION 60%

Euh... je passe mon tour!

GRAPHISMES 79%

On est loin du compte, c'est vraiment tout sauf beau...

ANIMATION 84%

Assez rapide et suffisamment fluide pour qu'on puisse jouer sans se trainer.

MUSIQUE 69%

Je ne resterai pas à l'écouter des heures.

BRUITAGES 80%

J'ai déjà entendu bien pire sur une Megadrive, même si le réciproque est aussi vraie.

DUREE DE VIE 85%

Le jeu vous tiendra en haleine quelque temps et la possibilité de jouer à deux est un plus incontestable!

JOUABILITE 85%

On arrive facilement à se déplacer, la gestion des collisions de sprites est bien gérée.

INTERET 82%

Bloodshot est un jeu auquel on s'accroche pour peu qu'on aime errer dans des couloirs truffés de monstres.





**CD+**

**SNK FANS**  
LES COUPS  
SPÉCIAUX DE  
SAMURAI  
SHODOWN II

**COMPARATIF**  
TOSHINDEN VS  
VIRTUA FIGHTER

**BANC D'ESSAI**  
LA PC-FX DE NEC

**TESTS**  
STARBLADE  
TOSHINDEN  
MOTOR TOON  
CLOCKWORK KNIGHT  
TWIN GODDESSES  
NOVASTORM  
CORPSE KILLER  
SLAM CITY  
DINOSAURS & CADILLACS



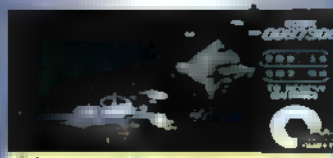
# Starblade

La galaxie est en alerte rouge: Red Eye braque son puissant canon laser sur notre planète. Vous êtes le meilleur canonnière de la Fédération Star Fleet, le "Geosword", et c'est à vous de sauver notre bonne vieille Terre. Bon courage, mon gars...

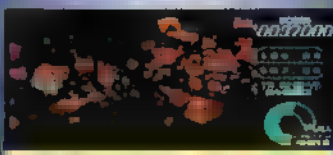
En option, vous choisissez de piloter soit en mode Reverse, pour les pros du manche à balai, soit en mode Normal au paddle. Une fois le mode choisi, une première mission vous incombe. Il s'agit de vous approcher de la planète Red Eye en vous frayant un chemin parmi les croiseurs, destroyers et chasseurs ennemis, de survivre à un champ d'astéroïdes infesté de mines de faire exploser le système central de défense de la planète. Vos compteurs vous indiquent quelle distance vous sépare du but. C'est interminable. Deuxième mission: détruire la pierre énergétique Octopus au cœur de Red Eye en cheminant dans des canyons escarpés. Troisième étape, le cuirassé Iceberg vous empêche de repartir: réduisez à néant tous ses canons. L'ultime mission consiste à anéantir le Commandeur ennemi, véritable machine virtuelle. Mais beaucoup auront craqué avant d'en arriver là...

## UNE MISSION EN TROIS PARTIES

Je vous détaille la première mission pour en imprégner votre esprit: vous la connaîtrez par cœur après une ou deux heures de jeu...



Dégommez les croiseurs et autres vaisseaux.



Astéroïdes, mines, piques et vaisseaux: du monde au balcon.



Danger! L'énergie de votre bouclier est épuisée.



Cette carte vous montre votre avancée.



Deuxième mission dans les canyons de la planète.

# STARBLADE™

TM&© 1991-1994 NAMCO LTD.  
LICENSED TO SEGA ENTERPRISES, LTD.

**NAMCO/SEGA**

**PRIX: D**

**1 JOUEUR/SHOOT'EM UP**

**PRESENTATION 85%**

Voix digitalisées expliquant votre mission de "Geosword". Le mode Easy promis sur la notice a disparu!!!

**GRAPHISMES 78%**

En 3D fil de fer (et vectorielle, me signale-t-on!), ils font un peu "vieux" comparés aux nouveaux hits du genre...

**ANIMATION 77%**

Le viseur est trop fluide et donc peu précis pour viser kyrielle d'ennemis.

**MUSIQUE 80%**

Des thèmes de base mythiques...

**BRUITAGES 85%**

Une seule arme pour des explosions bien rendues.

**DUREE DE VIE 90%**

La première mission peut durer longtemps: une difficulté due à la jouabilité douteuse.

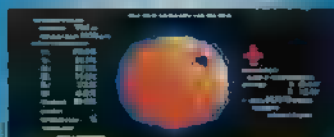
**JOUABILITE 75%**

Des ennemis de la couleur des éléments du décor, des explosions aveuglantes, un viseur trop sensible...

**INTERET 74%**

Les fans de sa version arcade jubileront, les autres n'y verront qu'un shoot'em up très moyen.

## QUI SUIS-JE, OU VAIS-JE, ETC.



L'ennemie à abattre: la planète au rayon destructeur.



Octopus, pierre énergétique de Red Eye.



Votre vaisseau au rayon laser de base.



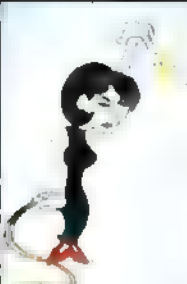
Vous touchez au but en tirant sur la base centrale de défense.



Red Eye en vue. Préparez-vous pour la deuxième mission.

## AVIS

**non!**



**ELVIRA**

Désolée chef, mais non! C'est qu'il a presque fallu se battre pour tester ce jeu à la rédac! AHL nous en avait tant parlé, décrivant un shoot'em up de rêve! Mouais... Ça date de quand, ça? La version MCD est très fidèle à la version arcade, d'où un parfum d'antiquité! Depuis, les shoot'em up du style sont plus beaux, plus précis, en un mot, plus réussis! Dans Starblade, il n'y a qu'une arme, le laser, aucune option de recharge du bouclier, trois vies de base, une jouabilité très moyenne et des ennemis qu'on voit à la dernière seconde tant ils se fondent dans les décors! En plus, l'écran de jeu est minuscule! Pour les nostalgiques, les amoureux du passé...



# 闘神伝 TOSHINDEN



On bavait sur les photos de Toshinden, on se rongait les ongles d'impatience et maintenant on se bat pour y jouer. Le jeu de Takara a tenu toutes ses promesses, et plus encore. La PS-X frappe un grand coup et met K.O. au premier round sa rivale, la Saturn.

Autant Toshinden semble être un clone de Virtua Fighters, en plus joli, autant il se démarque par les techniques utilisées. Par exemple, les mouvements de caméra sont opérés à partir d'une seule caméra qui pivote en zoomant autour des combattants. Cela permet d'obtenir le meilleur angle de vue sans "couper" l'action par un changement de caméra. Le résultat est spectaculaire. Autre différence: les huit combattants sont tous équipés d'une arme blanche. Cela change toutes les bases du jeu, d'autant que certains coups spéciaux, comme les boules d'énergie, autorisent le combat à distance. Par ailleurs, Toshinden apporte une nouvelle dimension au jeu de baston: la troisième! Les personnages peuvent faire un pas de côté ou une rou-

lade pour esquiver les attaques, ensuite porter une attaque de flanc, voire dans le dos de l'ennemi! Il y a bien sûr quelques problèmes liés à cette liberté de mouvement: parfois l'action est vue sous un angle difficilement jouable (votre personnage dans le dos en gros plan, par exemple). La parade automatique en option permet d'y remédier. Le paddle de la PS-X, peu adapté aux coups spéciaux, dispose en revanche de nombreuses configurations intéressantes. Ainsi, les boutons latéraux permettent de lancer automatiquement des coups spéciaux. Les puristes vont hurler mais franchement, c'est ce que proposent toutes les manettes spécial SFII, alors...



Les prises au corps à corps sont spectaculaires.



Les attaques spéciales sont détonnantes!



L'esquive est un élément essentiel du jeu.

**AVIS** *raaah lovely!!*



**MARC**

Dément! Franchement, je ne croyais pas que Toshinden serait aussi bon. Avant d'y jouer, je me disais que ça allait encore être le genre de jeu qui en met plein la vue qui ne vaut pas tripette. Une vitrine de Noël pour la PS-X, en quelque sorte! Ça ne serait pas la première fois qu'on nous fait le coup. En ben, je me suis mis le doigt dans l'œil jusqu'à l'épaule!

## KAYIN

Le frère jumeau de Eiji, à moins qu'il ne soit son petit ami, comme dans SFII. Comment? Vous ne le saviez pas? Ken et Ryu? Mais bon, cela ne nous regarde pas. Quoi qu'il en soit, Kayin a les mêmes coups spéciaux que son pote Eiji. Ça fait deux personnages pour le prix d'un. Pratique pour les duels.

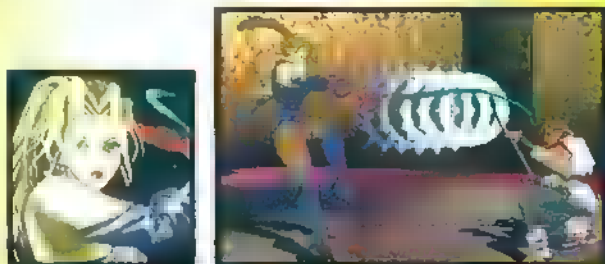




# PLAYSTATION REVIEW

## SOFIA

Waouh, avec son fouet et ses vêtements de cuir elle fait très mal. Elle a une sacrée allonge et, au corps à corps, elle n'hésite pas à vous humilier à coups de baffes. Son attaque en spirale est difficile à parer quand on est de face. C'est la dominatrice du jeu.



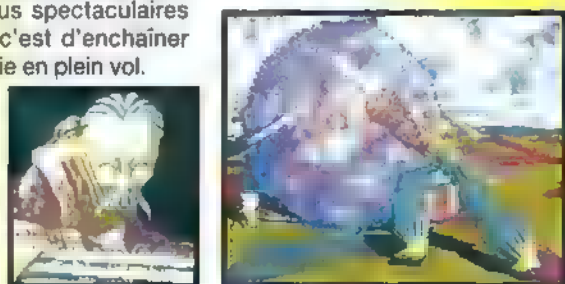
## RUN GO

La grosse brute par excellence. Avec sa méga batte de base-ball en béton, pas besoin de coups spéciaux pour faire bobo. Pourtant, il en a, le bougre, des coups spéciaux. Et en plus, ils font carrément très mal. Seulement, en contrepartie, il est plus lent que ses petits camarades.



## FO

Gen An de Samurai Shodown en plus vieux. Si, je vous jure: ils poussent les mêmes petits cris de tapette. Les griffes de Fo sont mortelles au corps à corps et ses attaques spéciales sont les plus spectaculaires du jeu. Le must, c'est d'enchaîner les boules d'énergie en plein vol.



## DUKE

C'est lui qui a la plus grosse.... épée du jeu! Avec son armure, quand il se déplace on dirait un mammouth, mais il a une sacrée défense. Son style de combat est entièrement basé sur le corps à corps. Attention à ses coups spéciaux! Ils sont comme les rasoirs: il y a un second coup de lame pour trancher au plus près.



## MONDO

Avec sa lance, il préfère garder ses distances. C'est là qu'il est le plus efficace. Mondo est aussi dangereux au corps à corps grâce à ses coups spéciaux. En revanche, il est un peu plus lent et a besoin d'espace pour s'exprimer. Un personnage pour les techniciens qui aiment se battre avec style.



## ELLIS

la fleur bleue de Toshinden. Avec ses habits transparents (une merveille) et ses deux petites dagues affinées, elle est vive comme une anguille. C'est la seule à pouvoir enchaîner rapidement des coups de pied ou de lame. Bien maîtrisée, elle harcèle son adversaire et l'empêche de placer ses coups spéciaux.



## EIJI

C'est le petit jeune du jeu. Bien propre sur lui, bénéficiant de coups spéciaux qui tuent, il est tout pour que le joueur s'identifie à lui. Attention à sa boule de feu et à sa charge de cavalerie. Quand il est lancé, rien ne l'arrête.



## VU!

Toshinden permet de choisir entre quatre plans de caméra: normal, long, vu du ciel ou du dessus. En fait, seule la caméra normale est pratique pour jouer.



Pas facile de se battre sous cet angle.





Contrairement à *Virtua Fighters*, la chute est dure.



Chaque personnage dispose d'une super attaque spéciale, une furie quoi.



Les pinces de Gaia sont extrêmement rapides.



La parade est essentielle, l'esquive aussi.

## GAIA OU LE BOSS ULTIME

Takara a mis le paquet pour le boss de Toshinden. Une musique géniale, des décors fabuleux, une voix cavernieuse, un design high tech, quelle mise en scène!! Gaia a vraiment de la classe et ses coups spéciaux comptent parmi les plus spectaculaires du jeu.



Contre Gaia, utilisez des coups simples.

Pourtant, il n'est pas si méchant et sa lenteur le met à la merci des combattants rapides comme Ellis. La tactique est simple, une roulade pour éviter l'attaque, suivie d'un petit coup pour le harceler. Si vous arrivez à vaincre Gaia, vous aurez droit au super coup spécial de votre personnage.



Attention à son lance-flammes.

## AVIS

## COMPT'

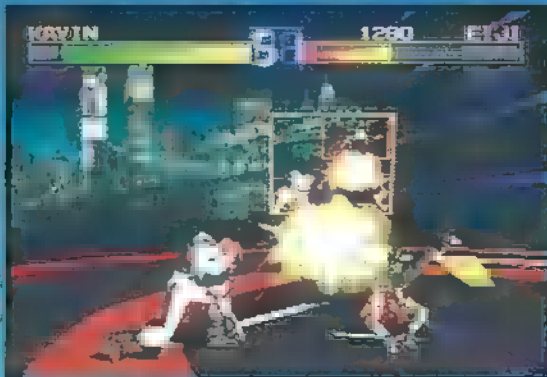


## PANDA

Comment ne pas être abasourdi devant la réalisation de ce jeu! Des zooms en pagaille, des mouvements de caméra démentés, des coups spéciaux aux effets dévastateurs et graphiquement superbes! Un système de Furies quand il ne reste plus beaucoup d'énergie... Tout ce qui fait un bon jeu de baston est repris et... remanié en version 3D. Les puristes n'aimeront pas les boutons avec des coups pré-programmés ni le pad Playstation, mais ce n'est qu'une poussière de critique dans un océan de louanges! C'est clair, non?



Les effets de transparence sont superbes.



Les roulades permettent d'éviter facilement les boules de feu.



**ÉDITEUR: TAKARA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS**  
**CONTRÔLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: FACILE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5**  
**CONTINUE: INFINI**

## PRESENTATION 70%

Pas d'intro, pas d'effets spéciaux, la présentation de Toshinden se résume à l'essentiel.

## GRAPHISMES 97%

Du grand art. La 3D en Gouraud Shading est superbe et les décors grandioses.

## ANIMATION 96%

Que sont quelques ralentissements face à des mouvements de caméra fantastiques et des animations si réalistes?

## MUSIQUE 90%

Quelques mélodies sublimes.

## BRUITAGES 90%

De la brutalité propre à un bon jeu de baston. Les personnages sont criants de vérité.

## DURÉE DE VIE 90%

L'ordinateur n'est pas à la hauteur. En mode 2 joueurs, Toshinden devient indémorable.

## JOUABILITÉ 85%

Le paddle de la PSX n'est pas parfaitement adapté pour les coups spéciaux.

## INTERET 95%

Véritable jeu de combat en 3D, Toshinden devient LA référence en matière de jeux de baston 32 bits.



Comparer deux jeux n'est pas forcément chose facile, tant il y a d'éléments à prendre en compte: le nombre de personnages, les coups spéciaux, la jouabilité, l'animation, et les spécificités de chacun. Alors quel est le plus fort? Virtua Fighter ou Toshinden?



**PANDA**

Ce n'est pas parce que Toshinden est superbe qu'il faudrait aussitôt renier Virtua Fighter! Je me suis pas mal entraîné à ce dernier et il est vraiment très fun! Toshinden est bien lui aussi mais ses défauts de jouabilité m'ont laissé un peu réticent!

## LE JEU EN SOLITAIRE

On ne le répètera jamais assez: il faut jouer à deux aux jeux de baston! Sinon, l'intérêt en est grandement diminué. D'ailleurs, l'un comme l'autre sont très faciles à finir! Dans Virtua Fighter, lorsqu'on termine le jeu, il y a un Ranking Mode. Vous devez tenter de finir à nouveau le jeu. Plus vous arrivez loin, plus votre classement sera bon. Rien de bien transcendant! Dans Toshinden, le stage du boss final a dû nécessiter de nombreux soins, car il est vraiment le plus impressionnant du jeu!

## LA MANIABILITÉ

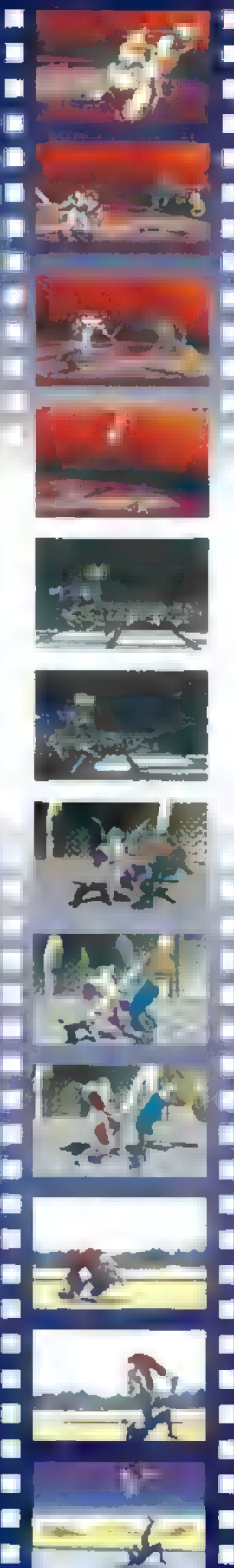
Toshinden part avec un petit handicap, dans la mesure où le paddle de la Playstation est une vraie daube lorsqu'il s'agit d'effectuer des Dragon Punch et autres combinaisons classiques propres aux jeux de baston. Mais on peut configurer les boutons à l'écran pour sortir les coups sans problème. Ce qui n'est pas digne des vrais amateurs de baston, mais passons! Quant à Virtua Fighter, ses coups ne sont pas bien difficiles à réaliser, sauf à quelques très rares exceptions. Dans les deux cas, la prise en main est assez simple. Pourtant, les "pros" du genre trouveront un gros défaut à Toshinden: lorsque l'on se retrouve vu de dos à l'écran, comment diriger le pad vers l'arrière? On ne sait pas dans quel sens placer sa garde! D'autant qu'il y a un certain temps de latence de la console: quand on fait une roue et que l'angle de vue change de sens. Au total, V.F. est plus soigné sur ces petits détails qui font parfois la différence à long terme.

Même un borgne hydrocéphale ne peut pas se tromper: Toshinden est meilleur que Virtua Fighter. Il y a quelques défauts minimes, en partie dus au



**MARC**

paddle de la Playstation, mais franchement, quelle merveille! En dehors des graphismes fantastiques, les mouvements de caméra sont excellents et les combats se déroulent vraiment en 3D. Pour reprendre l'expression du Panda, Virtua Fighter est un faux jeu en trois dimensions.



## LES COMBATTANTS ET

Soyons clair, ce n'est pas le nombre de combattants qui en alignent huit sur le champ de bataille. Voyons plutôt les

## LES DIFFÉRENTS COUPS

Sur le paddle de la Playstation, les huit boutons sont utiles. Mais en fait, seuls quatre sont vraiment indispensables et servent à donner des coups de poing ou de pied, forts ou faibles. Les autres sont à employer en fonction des combinaisons. Alors que sur la Saturn seuls trois boutons servent, dont un pour la garde. Avantage donc pour Toshinden grâce à la diversité de ses coups "simples".



## LES PROJECTIONS

Là, nul besoin de photo d'arbitrage, c'est Virtua Fighter le meilleur. Deux prises par perso, plus la possibilité de sauter sur son adversaire pour l'écraser lorsqu'il est au sol: un plus indiscutable pour Virtua Fighter.



## LA NEO GEO EST-ELLE ENCORE LA PLUS FORTE?

Il est évident que, sur le plan de la réalisation, Toshinden est impressionnant. Et les combattants, dessinés et non modélisés en 3D ou digitalisés, ont leur charme. Mais la réalisation ne fait pas tout, c'est la jouabilité d'un jeu de baston qui fait la différence! SF II, le plus renommé du genre, alors que ses graphismes sont dépassés, prouve bien... Pour ce qui est de la jouabilité, les jeux SNK sont, pour l'instant, intouchables!



## Virtua Fighter

### LEURS COUPS SPÉCIAUX

pourra départager ces deux jeux. Dans les deux cas, les possibilités qu'offrent leurs personnages respectifs.

### LES COUPS SPÉCIAUX

Comme dans la plupart des jeux de ce type, des coups spéciaux sont disponibles. Mais ils ont un concept assez différent d'un jeu à l'autre: Toshinden reprend un schéma plus classique avec des boules de feu, Dragon Punch et "effets spéciaux"... tandis que Virtua Fighter propose des coups plus réalistes. Mais le plus important, c'est de savoir de combien de coups chaque personnage dispose! Ceux de Toshinden en ont trois en moyenne, quant aux personnages de Virtua Fighter, ils disposent de quatre coups, plus d'autres qui ressemblent à des Furies tant ils sont puissants. Toshinden quant à lui propose de vraies Furies. En définitive, il y a match nul!



Pour moi, Toshinden explose Virtua Fighter! A puissance égale (32 bits), Toshinden propose des graphismes et une bande-son fabuleux. L'animation des personnages est d'une fluidité inégalée. De plus, ils se

battent sur tout le plan de jeu, ce qui fait de Toshinden un véritable jeu en 3D. Virtua Fighter propose quant à lui des personnages cubiques dignes de M. Léo et les combats ne se déroulent que sur un seul plan! Si les animations sont bonnes, les points de vue restent stéréotypés. Désolé!



**NIIICO**



**SWITCH**

Les avantages de Toshinden sont flagrants: rapidité, plans de caméra extrêmes, Furies, commandes précises et simples, fluidité, graphismes époustouflants, bande-son péchue... Ne jouons pas les aveugles, Toshinden est au top, et ce pour longtemps!

### L'ANIMATION

Quand on voit comme ça bouge bien dans la boîte à images, on est forcément emballé par Toshinden. Même si l'animation des personnages et la décomposition des coups dans Virtua Fighter sont un peu plus soignées, ça ne fait pas le poids contre l'effet de profondeur et la qualité des zooms de son concurrent direct. Mais lequel est ■ plus rapide? A première vue, on pourrait croire que c'est Toshinden tant ces changements de vue incessants lui confèrent une impression de vitesse. Mais dès qu'on joue un peu plus, on s'aperçoit que Toshinden souffre de temps de latence lors des mouvements de caméra. Virtua Fighter offre des temps de réaction beaucoup plus rapides. On peut vraiment enchaîner des coups très rapidement!

### LA RÉALISATION

La première fois que j'ai joué à V.F., je l'ai trouvé très impressionnant. Depuis, j'ai joué à Toshinden... Et il n'y a aucune polémique possible, Toshinden enterre V.F. à six pieds sous terre! Les mouvements de caméra incessants, les personnages d'une beauté peu commune... De plus, c'est réellement un jeu en 3D. Virtua Fighter ne tient pas la comparaison! Ses persos sont en 3D mais on joue uniquement sur deux dimensions la plupart du temps. Virtua Fighter est surpassé sur tous les plans, il n'y a qu'à voir les démos des deux jeux tourner en parallèle

### FINALEMENT...

Virtua Fighter et Toshinden jouent sur le même tableau: la 3D. Toshinden, de par sa réalisation, écrase V.F. Mais ce dernier s'en sort grâce à sa jouabilité et à la diversité de ses coups spéciaux. De plus, il offre la possibilité de pouvoir aplatiser son adversaire quand celui-ci est au sol. Toshinden quant à lui propose des coups spéciaux réellement très travaillés, et des graphismes détaillés tant pour les combattants que pour les décors. Virtua Fighter, lui, présente l'avantage de n'avoir aucun défaut au niveau des temps de réponse du jeu par rapport aux actions commandées par le pad. Ce qui n'est pas vraiment le cas de Toshinden qui, en plus, ne propose même pas d'option Replay. Mais V.F. n'est pas réellement en 3D, les rotations sont extrêmement rares... A chacun ses qualités et ses défauts.



# PLAYSTATION REVIEW

**L**a Playstation nous fait, avec **Motor Toon**, une nouvelle démonstration de ses capacités! La 3D est à l'honneur, dans une course de voitures où l'humour est omniprésent.

Y a-t-il un jeu de voitures qui puisse rivaliser avec **Ridge Racer**? **Motor Toon** relève le défi, mais ne joue pas dans la même catégorie: doté de graphismes très "cartoon", il prend délibérément le parti de l'humour. Les voitures proposées, qui ressemblent à celles de "Qui veut la peau de Roger Rabbit", ont chacune des caractéristiques spécifiques: bonne accélération et vitesse de pointe pas terrible, ou bonne tenue de route et reprises un peu molles... Les éléments du décor, disposés le long de la route, sont modélisés en 3D, et les lieux sont fort bien choisis. Le résultat est très impressionnant! A deux joueurs, l'écran se divise dans le sens horizontal. Malheureusement, le jeu devient alors un peu lent. Vous pouvez choisir de faire la course sur une même piste ou sur deux pistes parallèles, ce qui est assez original. Une option ramassée sur la route permet de vous transformer en petit bonhomme rigolo. C'est en fait le pilote de la voiture, qui opère d'erechef un superbe sprint! Le nombre de courses est suffisant pour vous tenir en haleine quelque temps. Lorsque vous aurez fini le jeu trente-six fois, vous pourrez toujours tenter le challenge de la "Fantasy Race", course où la vitesse de votre bolide peut dépasser les 500 km/h... Faites attention aux tournants: à cette vitesse, un accident est si vite arrivé!

## MOTOR TOON GRANDPRIX



**AVIS** oui, mais...

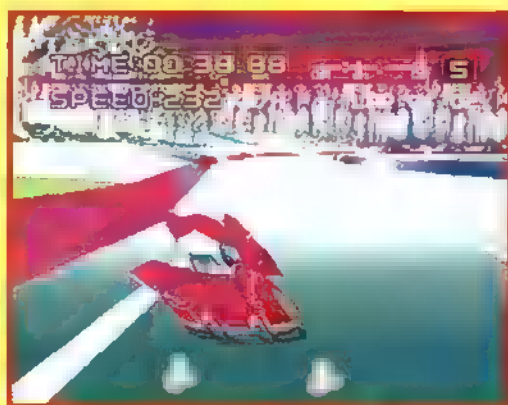


**PANDA**

Au départ, le jeu m'a vraiment beaucoup impressionné! Ses graphismes cartoonesques sont splendides, la présentation des voitures est originale... Apparemment, tout ce qu'il faut pour faire un très bon jeu! Mais l'animation n'est pas toujours à la hauteur: en mode 2 joueurs, ça ralentit souvent! Par ailleurs, certaines voitures sont vraiment plus performantes que d'autres. Le premier arrivé pourra sélectionner la meilleure, ce qui réduit l'intérêt du challenge. Bref, s'il peut impressionner au premier abord, **Motor Toon** n'est pas un rival sérieux de **Ridge Racer**, sa réalisation laissant, sur certains points, à désirer.

### LES VUES DE LA VIE!

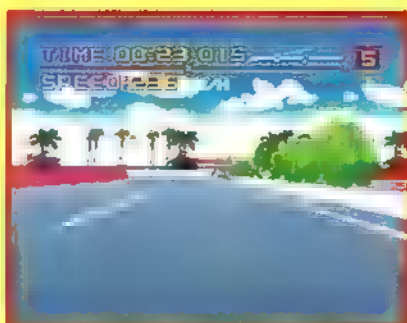
Il y en a pour tous les goûts: parmi les cinq angles de vue différents, vous trouverez forcément votre bonheur!



*Boire ou conduire, il faut choisir!*



*Cette vue n'est pas démente, la voiture prend trop de place à l'écran!*



*Pour les adeptes de Ridge Racer, vue de l'intérieur de la voiture.*

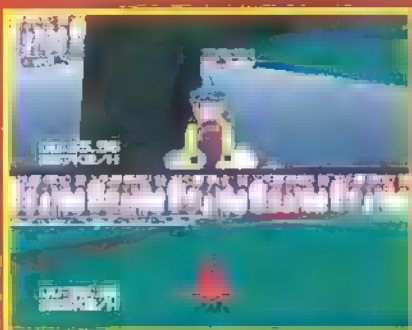


*Chose originale, on peut regarder derrière soi... au risque de se planter!*

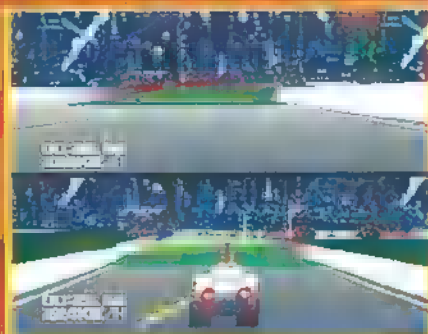


## LE JEU À DEUX

Comme dans la plupart des jeux, le mode 2 joueurs est de loin le plus excitant. Il va falloir vous acheter un deuxième pad si vous voulez goûter aux plaisirs de Motor Toon.



Qui du carrosse ou de l'ovni sera le plus rapide? Ni l'un ni l'autre: ce sera le Panda!



Il ne faut pas hésiter à adopter un style de conduite un peu viril si l'on veut laisser ses concurrents loin derrière.



Voici le petit bonhomme qui court, il speede encore plus qu'une banane!



Pour pouvoir anticiper les tournants, ce mode de visualisation est de loin le meilleur!



Dans ce jeu, vous aurez l'occasion d'aller voir les platanes de plus près!



## AVIS

non, mais...



**MARC**

Franchement, à part le mode 2 joueurs, indispensable pour un jeu de ce genre, j'ai pas trouvé Motor Toon transcendant. Très Difficile d'apprécier de la 3D Gouraud Shading après avoir goûté à la 3D mappée de Ridge Racer. De plus, la sensation de vitesse n'est pas convaincante malgré les différentes prises de vue. Signalons au passage la vue inversée qui est sympa, mais injouable. Si vous êtes dingue de course automobile, Motor Toon n'est pas pour vous. A mi-chemin entre la simulation et le burlesque, il conviendra beaucoup mieux aux conducteurs du dimanche en culotte courte. Ridge Racer reste de loin le meilleur, même sans mode 2 joueurs.



**ÉDITEUR: SONY**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: 1**

**COURSE DE VOITURES**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉS**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUE: SAUVEGARDE**

## PRESENTATION 70%

Pas d'intro animée, juste un petit tour de piste. Un peu simple à mon goût!

## GRAPHISMES 86%

Assez beaux, dans le style cartoon. Mais les décors sont un peu pauvres.

## ANIMATION 80%

Bien qu'assez rapide, elle n'est pas sans défaut. Des ralentissements sont à déplorer!

## MUSIQUE 85%

Amusante, mais pas exceptionnelle.

## BRUITAGES 87%

Dans le genre loufoque, ils collent bien au jeu.

## DURÉE DE VIE 88%

Seul, le jeu est plutôt dur, à deux, c'est évidemment plus cool!

## JOUABILITÉ 85%

Il y a un petit coup à prendre pour négocier les virages en dérapage.

## INTERET 87%

Dans un tout autre style que Ridge Racer, Motor Toon séduit par son humour, et en mode 2 joueurs, c'est un plaisir.



## REVIEW



Kevin aime les petits trains, mais Tong, lui, rate souvent les correspondances!

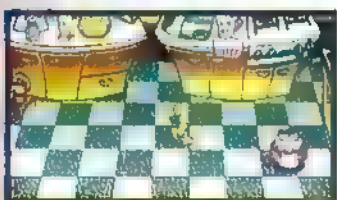
## DES IMAGES DE SYNTHÈSE À GOGO!



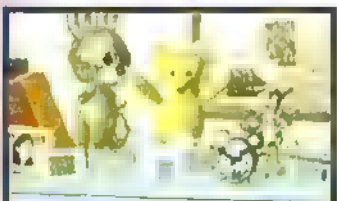
Notre héros aurait préféré s'appeler Dupont...



Chelsea dans le rôle de l'otage.



Quelle sera la prochaine pièce visitée?



Restez sur vos gardes, ces jou-jou deviennent vite méchants.



Ginger, Écossais perdu.

# CLOCKWORK KNIGHT

**L**a nuit, à l'heure où les enfants dorment, les jouets se réveillent pour fêter leur liberté nocturne... Cet instant de poésie est vite troublé par ■ "Grosse Télé", qui hypnotise tous les jouets de ■ maison, les transformant en guerriers hargneux. Tous? Non, un petit village résiste toujours... Enfin, vous connaissez ■ topo...

Admirez ces vaillants chevaliers – c'est presque un pléonasme – qui combattent une armée mignonne mais sous l'emprise du Maaaaa! Voici tout d'abord Tongara de Pepperouchau, Tong pour les potes, armé de son épée clef. Il embroche les ennemis, projette ballons, ressorts et bombes quand il ne s'en sert pas comme d'un bouclier, ouvre des boîtes à musique, nage très mal avec son armure (il coule à pic...) et fonce au pas de course pour des sauts admirables. C'est votre héros! Ses compagnons sont Ginger, moustachu et écossais, Galuch et Oneon de Pepperouchau, les Pepper's Brothers pour les potes, Soltia la brune et Chelsea la blonde, spécialistes ès embrouilles. Tong est amoureux de Chelsea, en grand danger, tandis que Soltia, délaissée, combat son chagrin dans les niveaux-bonus du jeu. Véritable aventurier, Tong n'hésite pas à visiter quatre pièces de la maison: la chambre de Betsy, celle de Kevin, la cuisine et l'Attic, une pièce au nom inconnu dans nos contrées dans les tons gris (une cave, peut-être). Les clefs des automates remontent la mécanique de notre héros, les pièces lui servent dans les niveaux-bonus et des options d'invincibilité l'entourent de guirlandes argentées. Une aventure brillante par son animation – tous les personnages et éléments du décor sont en 3D –, sa musique et ses graphismes.

Domage que cette brillance soit d'une durée de vie aussi courte qu'une Saturn fonctionnant sur du 110 volts branchée sans transfo sur une prise en 220 (toute ressemblance avec des faits réels est tout sauf fortuite)...



Repérez les boîtes contenant les vies supplémentaires et ne les quittez pas des yeux! Elles tournent très vite en 3D. Ouvrez ensuite celle qui vous semble être la bonne...



Les ascenseurs de Betsy mènent souvent à des passages secrets et à de petites zones-bonus.

## AVIS

## oui, mais...



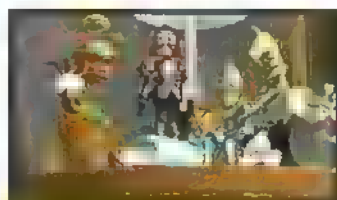
## ELVIRA

Clockwork Knight est sans conteste un jeu impressionnant par sa beauté. Les personnages sont animés en 3D de façon variée et très fluide (mais ils n'avancent que sur une seule ligne), les éléments de décor en 3D très au point, les passages secrets nombreux et bien cachés, les boss sont à la hauteur, l'action plutôt variée et les séquences animées assez démentes... Un bilan très positif donc, d'autant plus que, selon le

niveau de difficulté choisi, vous verrez ou non la vraie fin du jeu et son boss final. Mais ce plaisir est, hélas! de courte durée, et Clockwork Knight est à conseiller aux débutants, les autres joueurs risquant de se sentir frustrés: c'est beau, certes, mais d'un intérêt limité par sa facilité. La Saturn mérite mieux.



Chérie, on te regarde...



On a gagné! Ils sont tous là!



Une petite chanson pour la fin.



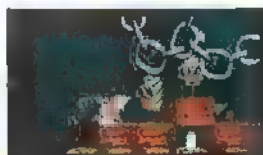
# SATURN REVIEW



Tong pique les ballons et s'en sert de bouclier. Qui s'y cogne explose immédiatement.



Certains mécanismes actionnent des grues qui libèrent certains passages ou les bloquent...



Ces canettes explosent au moindre contact.



Ce robot est très bien protégé par son bouclier.



Ce poupon blond se cache dans un haut-de-forme dans la chambre de Betsy: piquez-le quand, agenouillé, il lève son chapeau.



Ce petit cuisinier vit dans la cuisine et roule en casserole. Il est rapide mais explose vite.



La "Grosse Têlé". Ah! quel horrible monstre! Frappez ses pinces et cognez la carte mère sur le pot de crayons situé au centre.

## AVIS

*oui, mais...*



## PANDA

Ce jeu est vraiment impressionnant, par la beauté de ses sprites et la qualité de son animation. La musique n'est pas en reste, surtout grâce à un support tel que le CD, qui apporte une dimension tout autre! L'introduction, avec son petit dessin animé, vous coupera le souffle! Le seul point faible de Clockwork Knight, et non des moindres, c'est sa durée de vie. En effet, la fine équipe Elvira-Panda en est rapidement venue à bout. Et même lorsque l'on recommence en augmentant la difficulté et que de nouveaux ennemis apparaissent, cela ne suffit pas! Dommage, car le jeu est vraiment prenant.

## TOUT AU PLUS ENCOMBRANTS...

Chaque niveau est divisé en deux sous-niveaux abritant un Boss. Les Continue vous ramènent au tout début du niveau mais rassurez-vous (façon de parler...), ça va vite! Certains boss demandent un peu de jugeote et beaucoup de rapidité. Présentation des cinq boss du jeu.



Vous rencontrerez ce robot-avion style Galdorak chez Kevin. Il envoie des robots ronds qui servent de projectiles. Effets de zoom déments.



L'Attic, ce monde mystérieux, recèle un giga-robot de fin de niveau qui fait s'écrouler le sol. Frappez le "Z" sur son torse.



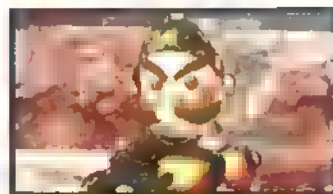
La "Grosse Têlé". Ah! quel horrible monstre! Frappez ses pinces et cognez la carte mère sur le pot de crayons situé au centre.



Soltia, une sacrée joueuse.



Une grue emporte Chelsea!



Mais oui, je vais la sauver!



**EDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUE: A GAGNER**

## PRESENTATION 95%

Une longue et superbe séquence animée en 3D avec tous les protagonistes.

## GRAPHISMES 90%

Fins et très colorés, comme il convient à un monde de jouets. 3D omniprésente.

## ANIMATION 94%

Personnages et éléments du décor évoluent en 3D précalculée: c'est beau, marrant et ça en jette!

## MUSIQUE 94%

Originale, avec une qualité sonore indéniable, la musique est vraiment un plus.

## BRUITAGES 90%

Peu nombreux mais très bien rendus.

## DURÉE DE VIE 75%

A peine quelques heures pour les bons... mais la fin est différente selon la difficulté choisie.

## JOUABILITÉ 93%

Très jouable mais sachez modérer le rythme de votre course, la longueur de vos sauts...

## INTERET 84%

Un beau jeu très réussi "techniquement" mais une durée de vie trop courte. Dommage...



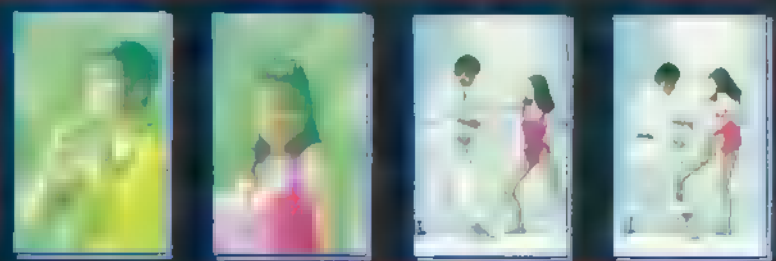
# TWIN GODDESSES

Vous avez une PS-X et vous avez de l'arousie en regardant les combats virtuels à Virtua Fighter sur Saturn? Toshinden est encore loin et les doigts vous demandent. Alors, passez sous le pont sur Twin Goddesses, un jeu de baston très sympa.

Avec Twin Goddesses, on atteint le niveau zéro. Pire, on s'enfonce au quatrième sous-sol de la débilite profonde, et... suis gentil. Mieux vaut donc passer sur un scénario complètement tarte. Il suffit de savoir que les deux héroïnes du jeu sont de vraies actrices, filmées puis digitalisées, déguisées comme des guignols échappés d'un épisode de "Bloman". Si, avec des amures en plastique fluo collées sur des maillots de bain bien moulants. Celui qui arrive à s'identifier à son personnage gagne un séjour gratuit à Sainte-Anne. Fort heureusement, ces demoiselles au doux regard bridé savent se battre. Coups de pied, coups de poing, coups spéciaux, elles ne se laissent pas faire. Il faut dire que Twin Goddesses copie allégrement les mouvements de jeux célèbres comme Fatal Fury ou SFII. Slash Kick. Dragon Punch... au moins, on n'est pas dépaycé, c'est déjà ça. Même histoire pour les Combo de Super Street Fighter II. On peut dire que le jeu porte bien son nom ("twin" en anglais signifie "jumeau"). Alors, pour échapper à l'accusation de plagiat, Polygram s'est empressé d'ajouter quelques éléments nouveaux, à défaut d'être novateurs. Ainsi, la barre d'énergie en dessous de la barre de vie: elle limite l'utilisation de certains coups spéciaux considérés comme magiques (encore que, en fait de nouveauté, cela ressemble un peu à Art of Fighting, non?) En fait, la seule véritable innovation, ce sont les objets que l'on achète avant chaque combat: utilisés dans le feu de l'action, ils procurent des attaques supplémentaires, rajoutent de la vie ou augmentent la durée de la bataille. Un atout de taille contre les cinq guerriers l'affreuse sorcière que vous aurez à affronter.

## LE MAKING OF

À la fin du jeu, vous aurez droit au générique avec, en prime, des séquences vidéo de la réalisation du jeu. On voit un vieux monsieur en pyjama blanc s'amuser avec une Japonaise super canon en maillot de bain. Eh, moi aussi, je veux faire des jeux vidéo, moi aussi j'ai un pyjama blanc!



On connaissait les jeux de baston gore, voici maintenant les jeux crados. Jusqu'où iront-ils?



## AVIS oui, mais...



**MARC**

Vous prenez un peu de Street Fighter II, une pincée de Fatal Fury, un zeste d'Art of Fighting. Secouez bien dans un shaker, rajoutez des digits vidéo façon Mortal Kombat et vous obtenez Twin Goddesses. Le plus étonnant, c'est que le mélange tient la route. On s'amuse bien, surtout en mode 2 joueurs. Pourtant, je me demande si l'achat de ce jeu est justifié sur une PS-X. La réalisation est d'un bon niveau, mais quand on sait que Toshinden va arriver d'un moment à l'autre, on est en droit de se poser la question. Ce dernier semble vraiment révolutionnaire: il est vrai que, comparé à Virtua Fighter, Twin Goddesses est en retard d'une génération. Avant de courir chez votre revendeur préféré, je vous conseille donc d'attendre un peu.



Carmilla, la méchante sorcière, a un atout dans sa manche. Quand elle le sort, tout le monde se couche.



Comme dans tous les jeux de baston, les combattants disposent d'une prise au corps à corps.

## A VENDRE!

Pour la première fois dans un jeu de baston, il va falloir compter non plus les coups, mais les sous. En effet, chaque combat rapporte un peu d'argent et vous permet d'acheter des objets magiques. Fioles de guérison, sabliers, boules de feu et éclairs dévastateurs, un bon investissement peut faire toute la différence.



Dans une ambiance "concerto Yvette Homer", ce gnome vous vend des objets très utiles.



Que la foudre réduise tes ennemis en cendres... pour trois mille pièces d'or.



Voilà ce que j'appelle une super-attaque-de-la-mort-qui-tue. Le hic, c'est qu'elle est très chère.



## COMBO



Le système de Combo est inspiré de Super Street Fighter II Turbo. On obtient des points supplémentaires quand on touche plusieurs fois de suite son adversaire.



## AVIS

**oui!**



## PANDA

Voici le premier jeu de baston qui mélange des sprites de combattants, comme dans Street Fighter, à des digitalisations de séquences filmées avec de véritables comédiens, comme dans Mortal Kombat. ■ le résultat est proprement impressionnant, les deux styles s'accommodent somme toute plutôt bien. Les coups spéciaux sont très beaux et, nouveauté, vous devrez les acquérir! La bande instrumentale est sympa et vous aurez droit à des chansons en prime! Le mode 2 joueurs est bien entendu le plus intéressant et, pour une fois, on peut saluer l'effort dont a bénéficié le mode Story, pas trop débile. De plus, la réalisation est impressionnante, et met en œuvre des zooms superbes lors des combats rapprochés.



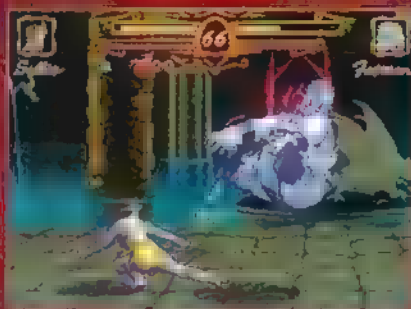
Cet elfe fragile a le don de téléportation. Rien de tel pour ridiculiser son adversaire.



On ne peut pas dire que l'hémoglobine coule à flot. Un nez qui coule deux, trois gouttes de sang tout au plus.



Certaines attaques spéciales consomment de l'énergie, comme dans Art Fighting.



Que ce soit avec les poings ou les pieds, on a le choix entre un coup fort et un coup modéré (pour les âmes sensibles).



Red Dawn est le gros balèze du jeu. Sa taille fantastique lui confère une considérable agilité.



Les jolies filles digitalisées se livrent une bien gracieuse gymnastique pour gagner. Et pendant ce temps, qui c'est qui se rince l'œil?

# TWIN GODDESSES

EDITEUR: POLYGRAM K.K.  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: G

BASTON  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: MOYEN  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4  
CONTINUE: 3

## PRESENTATION 85%

L'intro en vidéo digitalisée est du niveau de "Bioman". Caricatural ou véridique?

## GRAPHISMES 90%

L'association vidéo/bitmap est réussie. Les décors en arrière-plan sont superbes.

## ANIMATION 85%

Des sprites énormes, un zoom classique et un scrolling impeccable.

## MUSIQUE 80%

A part le délire "Yvette Horner à l'accordéon", la musique du jeu est sympa.

## BRUITAGES 85%

Plutôt drôle, les Japonais, quand ils essaient de parler anglais. Les bruitages sont bien rigolos.

## DURÉE DE VIE 78%

Seul le mode 2 joueurs permet de profiter pleinement du jeu. Solitaires s'abstenir.

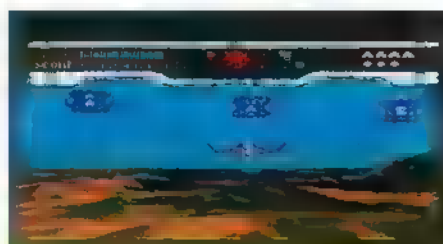
## JOUABILITÉ 80%

Le paddle de PS-X n'est pas l'instrument idéal pour les coups spéciaux. On s'en sort bien quand même.

## INTERET 85%

Un jeu sympa qui vous fera agréablement passer le temps, en attendant Tashinden.





Certains ennemis cachent des options d'armes. Elles s'affichent en haut de l'écran: choisissez vite l'icône qui peut accroître votre puissance avant qu'elles ne disparaissent.

# novastorm

**L**e vaisseau de chasse Scavenger part en mission sur différentes planètes. L'occasion de "shooter" à tout va dans l'espace intersidéral. Novastorm, le retour, version MCD!

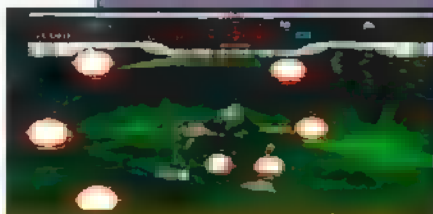
Au programme de cette épopée à grande vitesse, les trois planètes du système Bodor: Callinhor, ■ planète volcanique, Kallum Koll, la désertique, et Quiggin, la planète glacière. Chacune d'elles est divisée en quatre niveaux entrecoupés de petites séquences vidéo. Avant d'accéder au niveau suivant, votre Scavenger doit affronter un des boss du jeu. Ceux-ci sont très sensibles à ses "bombes intelligentes", les armes les plus puissantes de son arsenal, mais dont vous disposerez en nombre limité. Après avoir percé les défenses ennemies sur ces trois planètes, Scavenger doit détruire le vaisseau Scarab X, puissamment défendu. Heureusement, tout au long du jeu, vous pouvez récupérer des options d'armes pour vous aider: votre tir de base peut ainsi augmenter de puissance ainsi que les tirs double, triple, croisé, divisé et dispersé, récoltés en abattant certains adversaires détenteurs de dépôts d'armes. Le vaisseau peut être également protégé par un bouclier ou des "remorques" qui couvrent vos arrières. Outre les attaques ennemies, Scavenger doit éviter de se heurter aux parois des canyons escarpés en fausse 3D, très bien rendus. Un jeu qui n'est pas une supernova mais qui n'en est pas moins très bien réalisé.



Le tir triple, à bonne puissance, donne une excellente couverture à votre vaisseau. L'idéal est de choper le tir dispersé qui balaye tout l'écran, mais c'est bien rare...

## TROIS TIRS DE BASE

Nul besoin d'être commandant de bord pour assimiler les fonctions du paddle... Trois boutons = trois tirs. Je pense que saurez vous débrouiller et mettre au point une judicieuse stratégie.



Trois "bombes intelligentes" sont attribuées par vaisseau. Elles explosent toutes à l'écran avec leurs boules de feu entre deux barres de force. Avec elles, les boss appellent vite leur mōman au secours...



Le tir concentré s'obtient en maintenant le bouton B enfoncé jusqu'à ce que la barre d'énergie du tir soit à son maximum. Cette boule d'énergie demande beaucoup de précision. En fait, on l'utilise peu...



La puissance du tir principal peut être multipliée jusqu'à seize fois si vous récoltez des icônes A1A. Ce tir peut par ailleurs devenir double, triple (...) avec d'autres icônes. La perte du vaisseau ne l'efface pas.

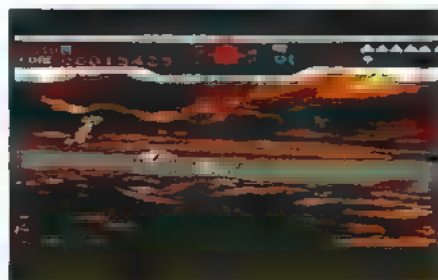
AVIS

oui, mais...

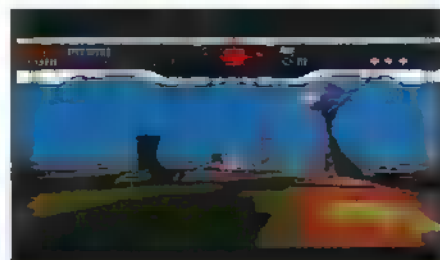


ELVIRA

imposait par ses graphismes et ses couleurs... A côté, cette version MCD fait pâle figure dès le départ, avec quatre niveaux très sombres sur la planète volcanique Callinhor. La luminosité s'améliore ensuite, mais les couleurs sont toujours quasi absentes, et c'est bien dommage! Par ailleurs, l'option Reverse des commandes inversées aurait été appréciée des pros... Cela dit, l'animation et la jouabilité sont à la hauteur de l'intérêt de ce shoot'em up très sympa, et plutôt facile. Ce qui a bien reposé mes petits nerfs, mis à mal par une rédaction surexcitée en plein bouclage...



Gare aux passages étroits et aux virements de bord dans ces décors en simili-3D: chaque heurt endommage votre bouclier.



Kallum Koll et ses décors psychédéliques. Une architecture futuriste et dépouillée.



# Storm

## AVIS

oui, mais..



A.H.L.

n'est pas le shoot then up du siècle et qu'il est loin d'être aussi beau que Silpheed, ça m'éclate bien d'avoir l'occasion de casser de l'alien une fois de plus. On se prend vite au jeu grâce à une action soutenue et un challenge stressant, mais on aurait souhaité disposer d'un plus grand

choix d'armes supplémentaires. Tout comme Silpheed, la particularité de Nova Storm vient des décors impressionnants qui défilent en fausse 3D. Il est quand même dommage que ces décors soient gâchés par des couleurs d'une médiocrité affligeante (alors que la version PC est magnifique). Mais, malgré les reproches que l'on peut faire à ce jeu, les maniaques de la échette y trouveront leur compte.



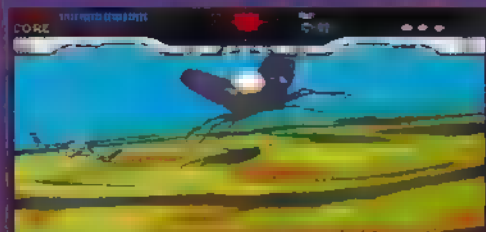
Votre petit tableau de bord vous indique quels sont les vaisseaux ennemis qui ont un "dépôt" d'armes.

## DES BOSS EN KYRIELLE

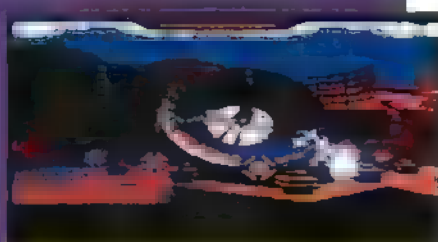
Gros et puissants, ils sont partout : au milieu des niveaux, entre chacun d'entre eux et, surtout, en fin de mission. Là, le "big one" vous attend de pied ferme. Mais comme vous êtes malin, vous possédez encore vos trois "bombes intelligentes" en réserve. Moins que, comme A.H.L., votre doigt ripe malencontreusement sur le bouton...



Ce dragon mécanique se protège derrière un robot d'attaque et crache des boules de feu. Visez entre ses crocs quand il ouvre la gueule.



Kallum Koll, la planète désertique, abrite un énorme scarabée. Rien à faire tant qu'il n'ouvre pas ses ailes... mais ensuite, dépêchez-vous de tirer sur son dos avant qu'il ne s'envole.



Callinhor, la planète volcanique, est équipée d'un puissant radar. Détruisez-le en tirant sur son centre lumineux.



Cet aigle est le boss de fin de la première mission. Ne lui laissez pas le temps de vous rôti et tirez sur sa crête.



Le boss de fin de la deuxième mission est un giga-robot entouré de brume. Son point faible est son espèce de "cockpit" de couleur verte.



**ÉDITEUR: PSYGNOSIS**  
**DISTRIBUTEUR: SONY**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**SHOOT 'EM UP**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: —**  
**CONTINUE: —**

## PRESENTATION 85%

Une notice épaisse comme un dico et une belle introduction.

## GRAPHISMES 80%

Assez sombres et manquant vraiment de couleurs. Ah! la version PC, c'était autre chose...

## ANIMATION 88%

Le sprite se déplace parfaitement sans aucun ralentissement malgré la rapidité de l'action et de multiples explosions.

## MUSIQUE 78%

Différente de la version PC, elle n'est vraiment pas terrible pour un MCD...

## BRUITAGES 79%

Le tir de base manque d'ampleur mais les explosions sont assez bien rendues.

## DURÉE DE VIE 80%

Bonne avec trois vaisseaux de base, moyenne avec sept... Renforcée selon la vitesse choisie.

## JOUABILITÉ 90%

Trois boutons pour trois fonctions de tir, et tout se déroule à merveille.

## INTERET 81%

Un shoot'em up speed, assez facile et sans conteste réussi, mais des graphismes sombres et peu colorés.



## REVIEW



Le Datapod est votre ordinateur de poche: des écrans de conseil en séquences vidéo, une sauvegarde et la carte de l'île. Allez dans la zone Datura Quest pour vous ressourcer.

**A** la croisée d'"Apocalypse Now" et de "Cannibal Holocaust", les morts vivants s'attaquent au MCD. Forcément, celui-ci ne s'en sort pas indemne... As des Forces Spéciales, le capitaine Danny Cooper saute en parachute sur l'île de Cay Noir. Sa mission: rayer les zombies de la carte et abattre le Dr Hellman, ex-scientifique du Pentagone devenu fou. Un projet raté de la Défense US est à l'origine de tout ça... Hélas! à peine arrivé, Danny est mordu au mollet par un zombie! Winston, son chauffeur rasta, le sauve de justesse et devra lui trouver des antidotes quand il dégénérera. notre militaire a de quoi dégénérer de parcourir ainsi les niveaux du jeu peuplés de zombies qui courent, volent (et se vengent). Le doigt maintenu sur le bouton de tir, son viseur balaye l'écran frénétiquement; avec la pratique, Danny apprend à viser et connaît ses zombies sur le bout des doigts... Vite zombifié, le Capitaine peut décider d'arrêter la mission à tout moment en espérant se refaire une santé dans un secteur plus facile. Direction Datura Quest: le problème est que la zone change et s'avère parfois plus nocive que l'antidote à la clef... Question de "shoun". A cet antidote, vous pourrez d'ailleurs préférer les Datura-Coated Bullet, des munitions indispensables pour abattre certains zombies. Néanmoins, allez savoir pourquoi, on choisit souvent l'antidote... Outre son projet secret APB, Danny aide Winston dans sa chasse aux trésors et Julie pour ses recherches d'informations. On se demande si ses chefs au Pentagone verraient ça d'un bon œil... Cette louche coopération cache sans doute de sombres chantages. Mais vous ne le saurez que si vous comprenez l'américain dans sa version la plus "bougonnée"!

## CORR KILLE



A la fin de certains niveaux et de la Datura Quest, vous choisissez de boire l'antidote ou de prendre 25 Datura-Coated Bullets.



Attendez que l'ombre soit claire pour lui tirer dessus sinon elle vous blesse fortement. En l'abattant au bon moment, tous les zombies à l'écran disparaîtront.



La première quête de Winston: si vous traversez le passage du gallion, ce type trouvera son trésor et vous donnera un cadeau... Du chantage?



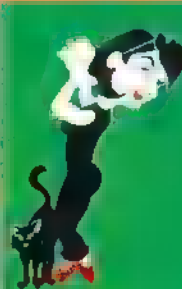
Ce zombie ne sera atteint qu'avec une Datura-Coated Bullet spéciale, arme rare et vite épuisée. Le Ju-Ju Stick de Winston vous protégera du premier zombie noir du niveau.



Les graphismes sont peu variés dans les niveaux mais les zombies changent et arrivent de façon différente. Tirez en premier sur ceux qui volent.

## AVIS

oui!



## ELVIRA

Je me demande si je ne suis pas maboule! Dire "oui" à un jeu pareil: du tir de bourrin sur des images moches! En plus, on met des heures à comprendre l'histoire, on ne capte rien des dialogues en anglais, et le son est de mauvaise qualité... L'intrigue intéressante et le travail d'acteur laissent augurer un bien meilleur résultat... Sans compter ces crétins de zombies qui finissent par vous inspirer pitié. Et pourtant! Une fois qu'on commence à rentrer dans l'histoire, qu'on a trouvé quelques ruses pour survivre, qu'on améliore son anglais (pour la langue de Shakespeare, vous repasserez), quel plaisir! On en vient à massacrer des zombies dans la joie et la bonne humeur! Moralité elvirienne: en tout homme, un bourrin sommeille. Bête et défoulant.



SE  
R

AVIS

oui, mais..



SPY

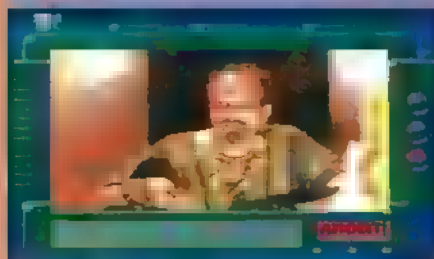
Digital Pictures, comme vous l'expliquait Nilco le mois dernier, est spécialisée dans les films interactifs à gros budgets. Corpse Killer fait partie du lot. L'ambiance est plutôt à la croisée d'un mauvais film gore et d'un Jurassic Park (pour la Jeep, la jungle et la jolie donzelle...). Certains apprécieront, moi aussi du reste. Il va sans dire que la digitalisation n'est pas à son apogée, que certaines images sont ridiculement pixellisées, que les monstres sont étrangement bossus et que l'anglais est difficilement compréhensible. Mais, pour une fois, le plaisir de jeu ne s'en ressent pas trop. On shoote bêtement au début sans trop comprendre ce qui se passe, puis on s'aperçoit que certaines destinations sur la carte sont à privilégier, qu'il y a des ruses par rapport aux armes, etc. On n'atteint pas les sommets de l'extase, mais on s'amuse quand même.



Ce niveau est sans doute le plus beau au point de vue de la qualité vidéo.

## DE VRAIS ACTEURS ET UNE BONNE INTERACTIVITÉ

Les protagonistes des séquences vidéo sont au nombre de quatre. Vous les retrouverez sur les différents sites de l'île et ils vous révéleront l'intrigue par bribes. Assez marrants, leurs caractères typés sont bien représentés par le jeu des acteurs. Cet encadré vous aidera à comprendre l'histoire.



Le brave Dr Hellman travaillait pour le Pentagone, département secret défense, sur le projet Manpower. Il a pété les plombs après son renvoi et transforme de braves gens en zombies... quand il ne réveille pas les vrais morts. Il rigole beaucoup, c'est le bon bougre...



Vous, alias le capitaine Danny Cooper, des Forces Spéciales US. C'est la seule photo où vous vous voyez en totalité. Un zombie vous a mordu à l'atterrissage et vous devez boire régulièrement des antidotes quand votre vie baisse.



Julie, la fouineuse courageuse. Journaliste obstinée, elle mène l'enquête sur le projet secret du Pentagone et vous suit partout pour faire un scoop sur le vif. A l'occasion, elle se révèle bonne tireuse.



Winston le Rastaman. Une chasse au trésor l'a attiré sur l'île mais il a besoin du capitaine pour nettoyer le secteur... Il ne trouve le trésor que si Danny ne se fait pas trop blesser... Maître vaudou, il lance des os en guise de conseils pratiques et vous dénicher des antidotes.



ÉDITEUR: DIGITAL PICTURES  
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: D

JEU DE TIR  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: —  
CONTINUE: —

PRESENTATION 87%

Un générique de film et une séquence vidéo introduisent l'histoire: vous atterrissez en parachute sur une île démoniaque.

GRAPHISMES 75%

Comment dire... L'idée est géniale mais la réalisation est ratée...

ANIMATION 85%

Viseur plutôt fluide, tout est prévu. Le principe n'appelle pas d'animation délirante...

MUSIQUE 75%

Thème inquiétant de rigueur, bruit unique du tir dans les niveaux.

BRUITAGES 75%

Voix digitalisées de mauvaise qualité dans les séquences vidéo et une seule arme pour un seul bruit de tir.

DUREE DE VIE 86%

Le jeu s'avère long et difficile. En plus, avec les dialogues en anglais, ça peut durer longtemps...

JOUABILITE 83%

Elle s'améliore avec la pratique...

INTERET 82%

Un pur jeu de tir réservé aux fans. Le tout, servi macabre, aurait pu être dément avec une digitalisation plus réussie... Le MCD est zombifié.



## SLAM CITY

WITH SCOTTIE PIPPEN

Tom Zito, le roi de la vidéo sur Mega CD, est de retour. Fidèle au principe des films interactifs, il s'attaque avec Slam City au monde brutal du street-ball. Avec, en "special guest star", Scottie Pippen, la bête noire de la NBA.

"Yo, man!" Dans la rue, il faut savoir se faire respecter. Et dans la banlieue de Slam City, il n'y a qu'un seul moyen de gagner le respect des frères de la zone: le street-ball. Alors, t'as des tripes et que tu chausse du 44 fillette, viens te mesurer aux rois du street-ball. Fingers, Juice, nénette, Mad Dog, Smash le cinglé t'attendent de pied

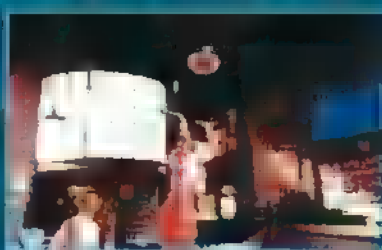
ferme sur bitume. Quoi? comment? Tu ne connais pas les règles du street-ball? T'as pas ton BEPC ou quoi? Bon, O.K.! Je vais te faire un topo. Le street-ball, c'est du "one on one", comme disent nos brothers américains. Tour à tour attaquant puis défenseur, tu as dix secondes pour marquer. En attaque, tu dois attendre le bon moment pour fausser compagnie à ton adversaire et marquer un super dunk. Et fais gaffe à ne pas téléphoner tes coups ou tu te feras chiper la balle. La honte totale, quoi. C'est sûr, le dunk, c'est cool, mais ça comporte des risques, à moins que tu ne sois une poule mouillée. Il faut bien régler la puissance de ton tir. Au moins, tu ne seras pas étonné quand, en défense, tu devras gesticuler comme un épouvantail pour empêcher l'adversaire de mettre la main au panier. Un coup à droite, un coup à gauche, lève les mains plus haut... Raaaaahh! voilà, tu t'es fait passer, feinter. Si t'es un loser, tu pourras jamais jouer contre Scottie Pippen!



Attendez le moment opportun pour feinter votre adversaire et marquer un super-dunk.



Essayez de mémoriser les différentes séquences vidéo pour anticiper les mouvements du joueur adverse.



Si, au cours d'un lancer, la balle manque le panier, soyez prêt à la récupérer.



Si vous êtes vraiment mauvais, tentez un tir aérien. La balle peut être bloquée.

VIDEO ~~GAME~~

Si vous avez aimé "Slam City" (la vidéo), et que le jeu ne vous a pas trop branché, alors jetez-vous sur la vidéocassette "White Men Can't Jump". C'est du Slam City sans l'interactivité. Presque pareil donc mais en plus joli. Et en plus, c'est avec Wesley Snipes et Woody Harrelson, le frappadigue de "Tueurs nés", d'Oliver Stone.



Wesley Snipes et Woody Harrelson dans "White Men Can't Jump".

## AVIS

nan!



MARC

Quand on commence à jouer à Slam City, c'est l'extase. La séquence d'introduction est démente, la chanson rap (interprétée par Scottie Pippen himself) est très cool et le jeu a l'air hyperréaliste. Au cours des premières parties, on est encore sous le choc: les séquences vidéo sont excellentes, les acteurs virevoltent sur le terrain et marquent des dunks d'enfer. Pour un peu, l'illusion serait parfaite. Mais ce n'est qu'une illusion. On s'aperçoit vite qu'on ne maîtrise que partiellement l'action et que les séquences vidéo se répètent rapidement. Surtout, une bonne partie du jeu consiste à mémoriser les mouvements de l'adversaire pour attaquer ou défendre au bon moment. Slam City est une tentative originale d'adapter la vidéo au jeu de basket mais l'interactivité reste trop limitée et la jouabilité est à l'image des graphismes: floue.



DIGITAL PICTURES/ACCLAIM

PRIX: E

1 JOUEUR/BASKET INTERACTIF

## PRESENTATION

90%

L'intro et les nombreuses séquences vidéo apportent une ambiance fantastique.

## GRAPHISMES

70%

On retrouve le "flou artistique" des vidéos digitalisées sur Mega CD.

## ANIMATION

90%

Les accès au CD-Rom sont rapides. Le jeu est entièrement fait de séquences vidéo.

## MUSIQUE

90%

Scottie Pippen en personne pousse la chansonnette. Du rap à gogo pour les accros.

## BRUITAGES

90%

Façon série Z, les bruitages apportent une note d'humour dans ce monde brutal du street-ball.

## DUREE DE VIE

60%

Le principe même du jeu limite sérieusement la durée de vie.

## JOUABILITE

60%

L'interactivité est mal définie et difficile à mettre en pratique. On se sent souvent frustré.

## INTERET

65%

Un concept original gâché par une mauvaise jouabilité et une interactivité restreinte.





**Le premier importateur de produits Américains et Japonais**

Livraison  
CHRONOPOST  
en 24 H

Export tous pays  
Export Worldwide

# JPF Import

Prix - Service - Qualité

**(1) 49.48.93.40**

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Importateur - Distributeur

**Revendeurs Contactez Nous !**

500 M2 D'EXPOSITION  
+ DE 10000 JEUX ET  
MACHINES EN STOCK  
= PLUS DE CHOIX !!!

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO



## PANASONIC FZ-10

Evolution 3 - Millésime 95

Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

### Sony Playstation

### Sega Saturn

### Nec FX



**NEW**  
Version française  
ou  
japonaise



Version  
européenne  
ou japonaise

**NEW**



Version  
française  
ou japonaise

**NEW**

### Jeux PSX

### Jeux Saturn

### Jeux Nec FX

Ridge Racer  
A IV  
Ultima Parodius  
Philosoma

Motor Toon GP  
Metal Jacket  
Kileak, the Blood  
Raiden Project II

Daldaros  
Netkatsu  
Baseball Speaker'95  
... et plus

Virtual Fighter  
Daytona USA  
Shinobi  
Clockwork

Knight  
Panzer Dragon  
Tama  
Myst

Gotha  
Race Drivin  
Virtual Soccer  
... et plus

Phantasm Soldier  
FX Fighter  
Street Fighter  
Battle Heat

25 jeux  
disponibles

### Sega 32X

### NeoGeo CD2

### FULLMOTION VIDEO



**NEW**  
Version française  
ou américaine



TOP LOADING  
Version  
française ou  
japonaise

**NEW**

**FULLMOTION  
VIDEO**

**NEW**

### Jeux 32X

### Jeux NeoGeo CD

### Jeux 3DO

### Accessoires 3DO

Doom  
Star Wars  
Super Warriors  
Super Afterburner

Corps Killer  
Slam City  
Space Harrier  
Cosmic Camage ...

Fatal Fury Special  
Art of fighting 2  
King Of Fighter 94  
Samourai Shadown 2

Galaxy Fight  
World Heroes Jet  
Agressor of Dark  
Kombat ...

Need for speed  
NovaStorm  
Return Fire  
Quarantine

Theme Park  
Star Blade  
Corps Killer  
Magic Carpet

Hell  
The 11 th Hour  
Dragon Lore...

Joypad 6 bouton spécial  
pour Street Fighter 2X  
Gun  
Joypad

### Atari Jaguar

### Adaptateur pour 3DO

### Flight Stick 3DO

### Carte 3DO pour PC



Version  
française

**NOUVEAU MODELE  
"ADAPTATEUR II"**

2 JOYSTICKS

L'adaptateur 3DO accepte  
tous les joysticks ou  
joypads compatibles  
SUPER NINTENDO®.

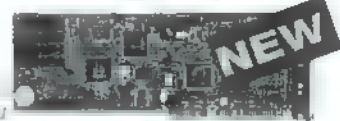
**NEW**

CH Products



Enfin un stick  
spécial  
simulation sur  
votre 3DO

Creative Labs



Jouer vos jeux  
3DO sur votre  
PC et  
compatibles

Les prix peuvent être  
modifiés sans  
préavis. Photos non  
contractuelles.

**Fax (1) 40.10.95.99**

JPF Import

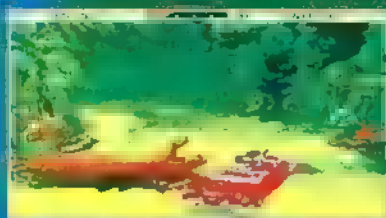
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEX CEDEX  
Métro : GARIBOLDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

**Tel (1) 49.48.93.40**

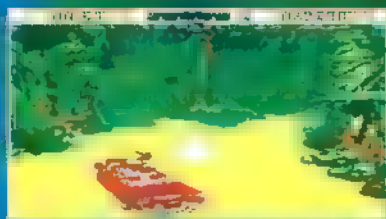


## Cadillac's AND DINOSAURS™

THE ULTIMATE  
SURVIVAL



Quand deux troncs d'arbre se suivent, même un as du volant peut se planter. Avec un tir concentré, certains troncs peuvent être détruits.



Ces cristaux scintillants rechargent le bouclier de votre cadillac. Elle n'est pas encore endommagée. Ce sera une vie supplémentaire.

### AVIS oui, mais...

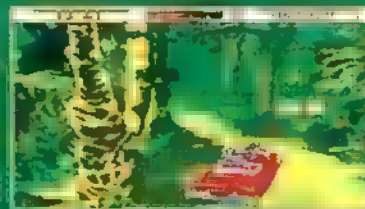


### ELVIRA

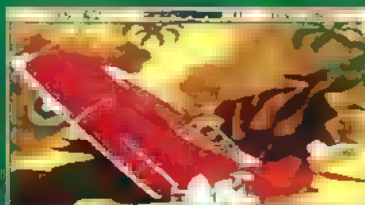
J'ai mal aux yeux! Cette route qui n'en finit plus, ces heurts répétés... et le tout dans un dédale de sentiers, avec un bruit de casserole en guise de fond sonore! D'ailleurs, j'ai

également mal au crâne! On s'accroche et on continue de rouler par réflexe, en se demandant si le niveau suivant sera, enfin, différent graphiquement. Que dalle. Sur les neuf "chapitres", seuls les trois derniers offrent une action et un décor nouveaux. Désolée, j'ai craqué avant. Cela dit, le concept est original, le jeu est toujours pareil mais assez beau et les programmeurs ont même pensé à la sauvegarde des "chapitres" achevés. C'était un minimum.

La série du même nom passe à la TV. Je ne m'étendrai pas sur un sujet étant donné que c'est plutôt minable. En faire un jeu était osé. Ben voilà, c'est fait. En 2020, un cataclysme a décimé la population. Des centaines d'années plus tard, un revirement de la nature a fait réapparaître toute la famille dino. Hélas, un méchant veut rompre l'harmonie qui règne entre les hommes et la nature, casser la balance du mécanisme écolo de la "Cité des eaux". Jack Tenrec, fier de sa Cadillac restaurée, et Hannah Dundee, exploratrice et diplomate, vont tenter de sauver leur monde du second cataclysme qui s'annonce. Ils ont une heure pour traverser les neufs niveaux du jeu et détruire un réacteur. Jack conduit sa caisse, Hannah tire au viseur sur les obstacles du chemin pour que les heurts n'endommagent pas le véhicule. À deux joueurs, l'un conduit, l'autre tire: la jouabilité en est améliorée. Les niveaux dans la jungle sont de vrais labyrinthes qui font perdre un temps précieux. Forcément, les dinosaures abondent et, contrairement à ce qu'on a envie de faire illico, à savoir les buter, il faut se contenter de les éviter. Vous aimez la nature et les bêtes! Si vous ne vous enlèvera le temps au compteur, le jeu est long...



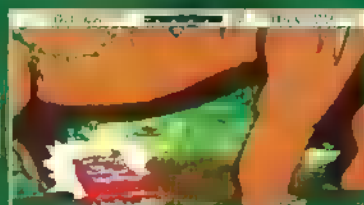
La jungle, toujours et encore... En mode 1 joueur, le viseur et la voiture se déplacent ensemble. Pratique pour conduire.



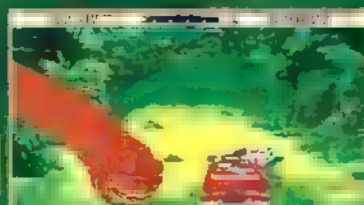
Si vous n'utilisez pas votre "coussin d'air", vous tomberez dans les crevasses. Chaque accident mortel donne lieu à une petite séquence vidéo.

### JURASSIC CADILLACS

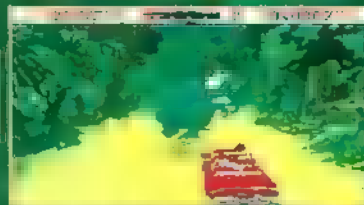
On croyait la mode "dino" dépassée... Et bien, non! Ceux qui continuent à manger des steaks surgelés en forme de diplodocus seront contents de les retrouver dans la jungle de ce jeu. Ménagez ces charmantes bêtes: vous aimez la nature et, en plus, les tuer vous enlève du temps au compteur!



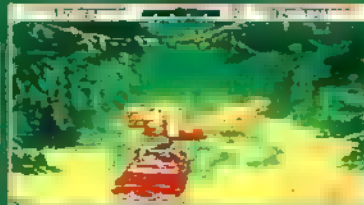
Le gros diplodocus vous montre soit son corps (slalomez entre ces pattes pour éviter d'être écrasé)...



...soit sa tête surmontée d'un long cou. Faites un écart sinon il vous enverra dans l'arbre.



Le Tricérator est très belliqueux. À ce jour, je n'ai jamais réussi à l'éviter. Peut-être cette route n'est pas si bonne.



Le Raptor reste d'un seul côté du chemin. Tirez à gauche pour passer à sa gauche.



Copyright © 1994 Rocket Science Games, Inc. All Rights Reserved

ROCKET SCIENCE GAMES/BMG

PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/GALÈRE DE LUXE

PRESENTATION 85%

Intro en dessins genre comics US. Voix digitalisée en anglais.

GRAPHISMES 85%

Mais c'est pas mal du tout! C'est même presque beau! Oui mais, c'est toujours pareil...

ANIMATION 80%

Le chemin défile de façon réaliste mais la voiture souffre de ralentissements occasionnels.

MUSIQUE 75%

Un thème de base couvert par le bruit des chocs et des tirs...

BRUITAGES 80%

Tirs, cris des dinosaures et des passagers, explosions, voix digit... Un jeu très sonore.

DUREE DE VIE 78%

Soit vous jetez vite le CD-frisbee par la fenêtre, soit vous en avez pour assez longtemps.

JOUABILITE 75%

Cadillac peu maniable, d'autant qu'elle bouge au gré du viseur...

INTERET 74%

Pour une fois que les graphismes ne sont pas laids, il s'agit d'un "faux" jeu! Une conception originale, certes, mais à l'intérêt limité...



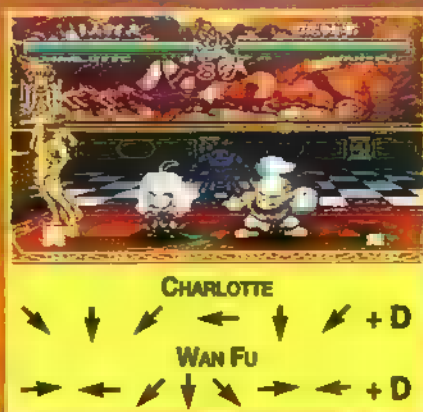
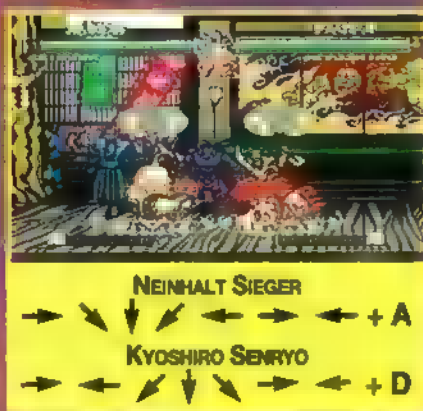
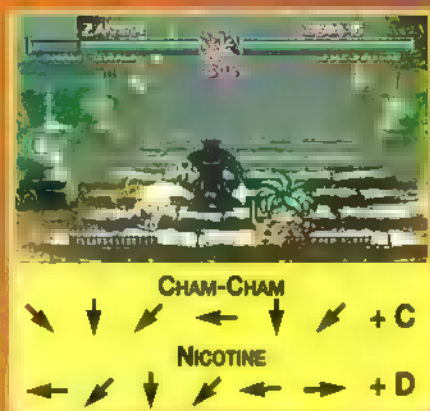
**Avis à tous les cartonneurs de la grosse manette noire!**  
**Désormais, vous trouverez chaque mois dans Consoles+**  
**une page de tips exclusifs réservée aux jeux SNK.**  
**C'est pas beau, ça?**

## SAMOURAI SHODOWN 2 SUR NEO GEO CD

Les fans de premier vol ont pu se jeter sur la cartouche. Il y a déjà quelque temps. Pour vous, nous nous sommes donc procuré rapidement les coups secrets des Puppet Change. Explications pour ceux qui en resteront à la bouche ouverte et les yeux écarquillés d'un Puppet Change.

C'est une transformation qui vous permet de prendre l'apparence des figurines visibles pendant le loading. Tous les personnages ne possèdent pas de super-coups secrets. En revanche, sachez qu'ils disposent tous d'un Puppet Change qui leur permet de se transformer en poupée.

### LES SAMURAI PUPPET CHANGE



### LES SUPER-ATTAQUES





## BANC D'ESSAI

## POSSÈDEZ-VOUS UN JEU

*Tel Rocky face à Mister T, une console sort de l'ombre! La PC-FX, challenger de la Playstation et de la Saturn, incarne la NEC nouvelle génération. Souvenez-vous, la PC Engine: nous étions en 1987, et NEC lançait la première 16 bits du marché. La société japonaise saura-t-elle imposer son nouveau bébé, malgré son prix, rédhibitoire?*

**D**otée d'un lecteur CD et d'un processeur 32 bits RISC, la PC-FX NEC est lancée sur le champ de bataille des 32 bits. Une des raisons du succès de la PC Engine au Japon tenait à ses magnifiques introductions animées. La PC-FX reprend le créneau de sa grande soeur: finesse du dessin et qualité de l'animation sont ce qui se fait de mieux sur consoles 32 bits.

Malheureusement, on peut déplorer que, hormis NEC et Hudson, les développeurs ne se bousculent guère au portillon pour sortir

des jeux. Il semble que NEC n'ait pas su rassembler autour de sa console. Les éditeurs japonais attendent de savoir si la console se vendra correctement avant de prendre le moindre risque. C'est que, dans l'univers impitoyable des 32 bits, le nombre de jeux disponibles est le nerf de la guerre. Ainsi, la FX et, dans une moindre mesure, la Saturn accusent un certain retard par rapport à la Playstation! Par ailleurs, NEC n'ayant guère, jusqu'à présent, montré d'empressement à l'égard du marché européen, il est très vraisemblable qu'elle ne sera pas importée officiellement avant 96, et encore!

Pour le moment, son prix est très élevé (4 790 F), et les seuls jeux actuellement disponibles sont très "japonais" (un jeu de rôles/aventure en langue japonaise, un jeu plus ou moins interactif et, pour finir, une simulation-RPG). NEC travaille donc pour un public restreint. La console est pour l'instant livrée sans jeu, ceux-ci étant vendus au prix unitaire de 890 F!

Sortie officiellement au Japon le 23 décembre, la console ressemble à un mini-Tower PC. Le câble de la manette mesure



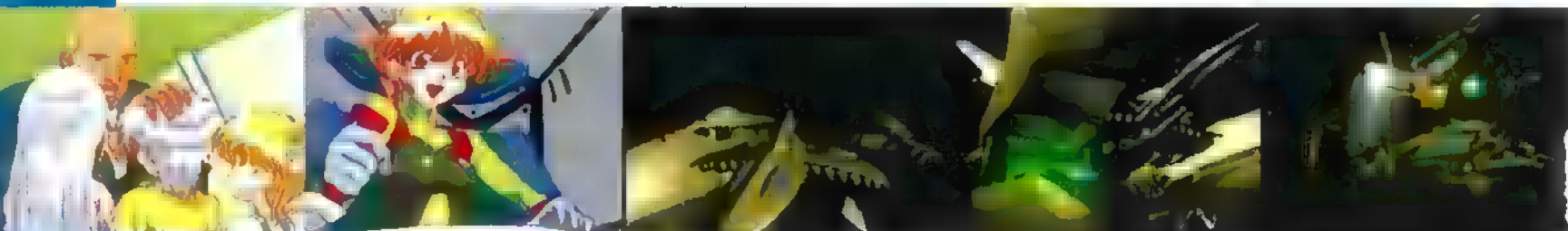
Le titre "PC-FX" arrive en brisant un écran blanc chaque fois que vous allumez la console.



Au niveau du système d'exploitation de la console, on remarquera qu'une option pour écouter la musique des jeux est prévue! On peut aussi, bien sûr, écouter des CD audio, CD+G, et regarder des Photos CD.



L'option lecteur de CD n'est pas très conviviale mais dispose de toutes les options habituelles: programmation des plages, Repeat, réglage de la balance et du tempo...





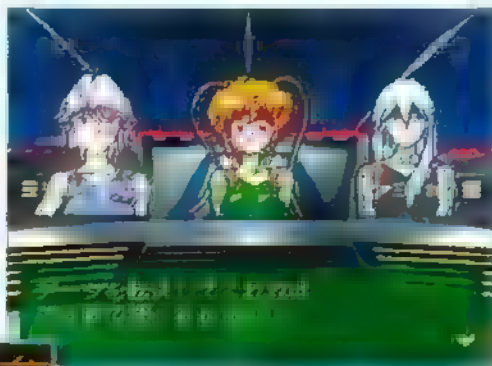


PC-FX

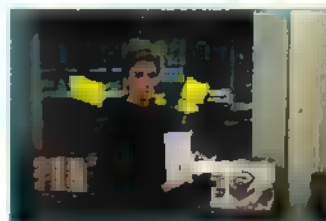
BANC D'ESSAI

# PAR AVEC LA PC-FX NEC

environ deux mètres (pratique pour prendre une douche sans interrompre une partie). Une ouverture frontale permet de rentrer une Memory Card. Une autre, dessous, permettra vraisemblablement d'ajouter de la mémoire. Enfin, une troisième, qui se situe derrière, permet de relier la console à un PC-98 NEC. A l'heure de la rédaction de cet article, seule la boutique Ultima Games, (75011 Paris) propose cette console à la vente.



*Les dialogues en japonais ne nuisent pas trop à la jouabilité. La preuve, j'ai fini Team Innocent et Battle Heat!*



*Une charmante hôtesse de la boutique Ultima (demandez Éric) vous présente la bête!*



*Vous ne pouvez pas le voir sur cette photo, mais l'animation des scènes de combat est démente!*

## ON VOUS AURA PRÉVENUS

Pour l'instant, il est difficile de se faire une idée précise de ce que pourront donner les jeux tournant sur la PC-FX. Il n'existe actuellement aucun grand jeu d'action qui viendrait la promouvoir avec éclat. Team Innocent ravira sûrement les fans de jeux de rôles en japonais: il s'agit pour l'instant du meilleur jeu disponible. Tout ce que l'on peut dire, c'est que, au niveau des présentations, la console est nettement au-dessus de ses concurrentes. Les amateurs de japanimation risquent d'être réellement surpris! Il faudra attendre le shoot-them-up qui fait suite à la saga des Gunhead.

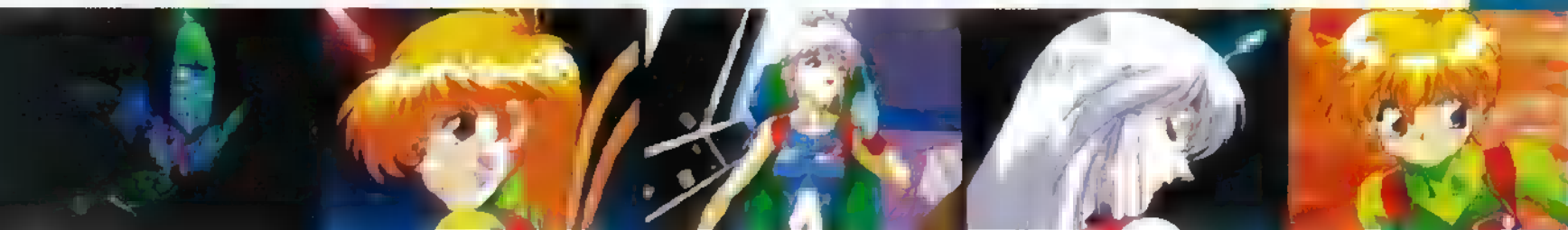


## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- MICROPROCESSEUR: 1 processeur RISC V810 cadencé à 21,5 MHz.
- MÉMOIRE: 2 Mo de RAM principale; 1,25 Mo de RAM vidéo; 1 Mo de ROM; 256 ko de mémoire pour le buffer CD; 32 ko de mémoire pour la back-up RAM.
- GRAPHISMES: effet cellophane, sept plans de scrolling, rotation et zoom en hard. Palette de 16 millions de couleurs.
- SAUVEGARDE: pile interne, Memory Card en option.
- PRIX PUBLIC IMPORT: 4 790 F, loin des possibilités financières d'un joueur moyen
- TRANSFORMATEUR 220/110 VOLT: 190 F

## L'ANCÊTRE, LA PC ENGINE

La PC Engine est sortie en 1987, au Japon. Puis NEC, toujours aux premières places de la course à l'innovation, propose en 1989 un lecteur de CD-Rom. Pour améliorer les temps de chargement, une carte est mise en vente qui transforme la bête en super CD-Rom. Plus récemment, depuis 1994, une nouvelle option pour booster le lecteur CD est disponible: l'Arcade Card. Les plus grands hits de la Neo Geo ont été adaptés dessus, et se révèlent mieux réalisés que les versions Super Nintendo, ce qui prouve que la PC Engine n'est pas encore à ranger au placard! NEC, sentant le vent tourner, s'est lancé dans le 32 bits. Fidèle à la tradition maison, les RPG en japonais sont à l'honneur, dotés, bien entendu, de superbes dessins animés. Tout ce qui a fait le bonheur des fans de PC Engine!





# LES TROIS PREMIERS

*Les voilà, tous les jeux PC-FX disponibles en import! Ils sont tous en japonais, mais pas pour autant injouables! A réserver aux fans de jeux de rôles, pour l'instant... Mais peut-être pas pour longtemps!*

## TEAM INNOCENT

On vous avait prévenu: c'est un jeu de rôles en japonais! Bien que quelques options importantes, sauvegarde ou chargement de partie, par exemple, soient écrits en anglais, les dialogues restent incompréhensibles pour le commun des mortels. Malgré ce handicap, on peut s'en tirer sans trop de problèmes puisque tous les objets utiles sont dotés d'un petit dessin significatif pour illustrer ■ nom japonais. Et puis les nombreux dessins animés qui agrémentent les moments importants du jeu aident à une meilleure compréhension du scénario.

Dans certains endroits du vaisseau, un train est accessible.

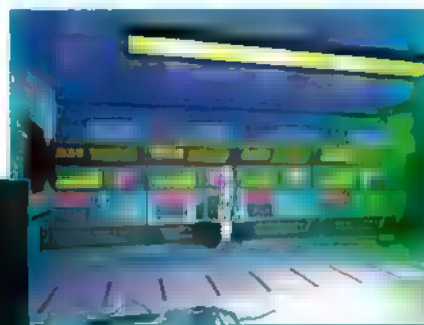


Lors de votre quête, des monstres se mettront sur votre chemin: pas de pitié!

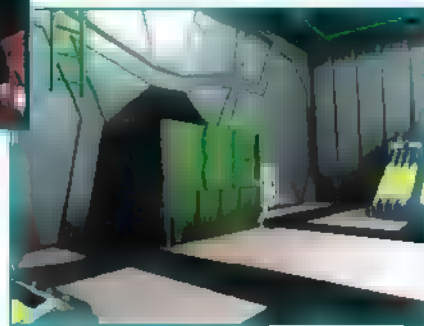


Pour vous prouver qu'on peut finir le jeu sans parler japonais: une petite image du staff de fin.

Le système de visualisation est assez original pour un jeu sur console. Quand vous dirigez le pad vers la gauche ou ■ droite, l'héroïne effectue une rotation sur elle-même. C'est en dirigeant le pad vers le haut ou le bas que le perso se déplacera en avant ou en arrière. Si vous avancez deux fois plus rapidement, elle se mettra à courir. Les décors sont tout simplement superbes, en images de synthèse... On pourra juste regretter que le sprite de Lilis ne soit pas plus esthétique. Un bon RPG, qui séduira les amateurs du genre.



On se croirait presque dans la salle des Zordis de C+, sauf qu'on n'a pas notre "homme de ménage".



Vous pouvez courir, histoire de vous éloigner des coins dangereux!

## NEO GRADUATION

Les possesseurs de Super CD-Rom NEC connaissent sans doute la première version de ce jeu. L'introduction animée ■ les graphismes ont été considérablement améliorés mais le principe du jeu reste le même. Vous êtes professeur de lycée et vous donnez des cours à une classe de six superbes adolescentes! Vos relations avec elles ne sem-

blent pas forcément très claires: dans les options de jeu proposées, on peut les inviter au restaurant ou leur offrir des cadeaux! Il reste que tout est en japonais, ce qui est un vrai problème dans ce jeu. De plus, on peut s'interroger quant à l'intérêt d'une simulation de profs... Notez seulement qu'une version "animé" existe et oubliez vite ce jeu!







PC-FX

BANC D'ESSAI

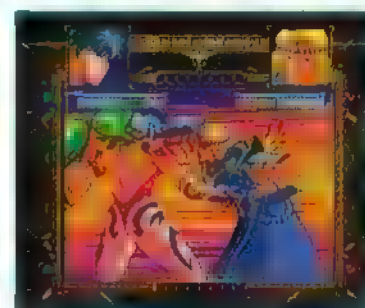
# RS JEUX SUR PC-FX

## BATTLE HEAT

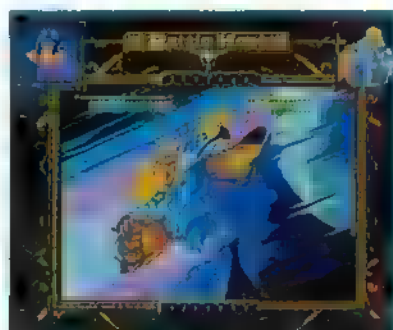
Le design du jeu s'inspire de celui du célèbre dessin animé "Hokuto no Ken" ("Ken le survivant"). L'esprit du jeu est, lui aussi, assez similaire à celui de la série: il s'agit de combats de karaté sanglants – avec magie en plus. On peut vraiment se demander quel est l'intérêt de faire un jeu de baston interactif. Battle Heat ne répond pas à cette question, mais impressionne par sa réalisation: aucun temps de chargement pendant les combats,

du dessin animé pur dur. La maniabilité est plutôt bonne et on apprend facilement les rudiments nécessaires. La possibilité de jouer à deux, l'un contre l'autre, augmente la durée de vie du jeu. Quant à la console, elle se débrouille un peu trop bien à mon goût, et ne vous laisse guère le temps de respirer. Un jeu novateur, doté d'une réalisation exceptionnelle. Malheureusement, l'intérêt n'est pas vraiment au rendez-vous.

*Alamis est un redoutable combattant.*



*Une bonne décharge électrique dans la tête, histoire de le calmer!*



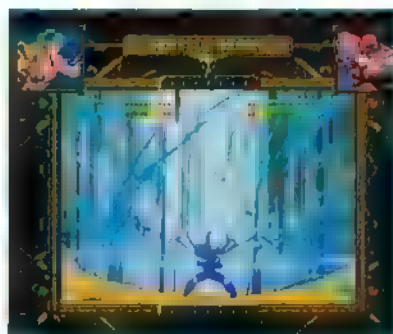
*Un bon petit Kick, histoire de remettre les choses à leur place!*



*Après l'avoir fait tomber, sautez dessus! Histoire de l'aplatir un peu.*



*Avec une attaque pareille, impossible d'être suffisamment concentré pour parvenir à se mettre en garde.*



*Les sorts magiques, très impressionnants, sont présentés sous la forme de dessins animés.*



*Grand-Grey plante son bâton dans le sol pour provoquer une onde de choc!*



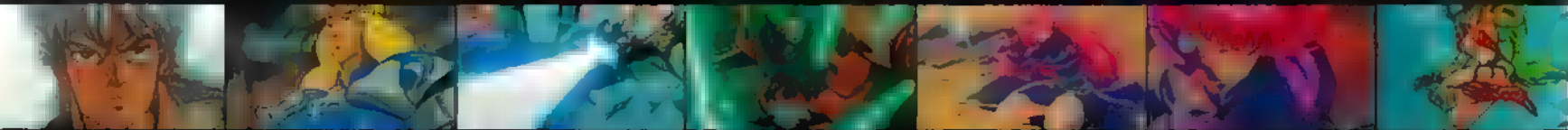
*Des tournois de "chameaux" interclasse sont organisés!*



*Essayez de taper sur les taupes avec un maillet: encore un jeu captivant!*



*Vous devrez essayer d'éduquer toutes ces jeunes filles!*







# LA SAGA DRAGON BALL Z

**Sangokhu est de retour pour quatre nouvelles aventures en cassette vidéo, accompagné de tout le DBZ Team! Et, cette fois-ci, il peut se transformer en super-sayajin! Passage en revue de cette production signée AK Vidéo.**



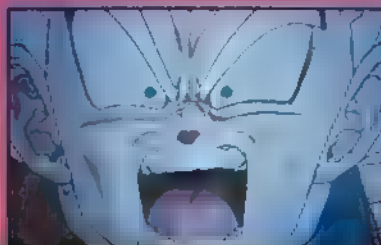
## "CENT MILLE GUERRIERS DE MÉTAL" ("MÉTAL KURA")!

C'est le titre du volume 6 en cassette vidéo des films de Dragon Ball Z version française, doublée SVP. Pour vous mettre l'eau à la bouche, une petite introduction vous situe le moment où commence cette aventure: la nouvelle planète des Namec est attaquée, et, on s'en serait douté, Sangokhu et ses amis embarquent à bord de leur capsule pour leur porter secours. Le comité d'accueil est assuré par une horde de robots, qui se font un plaisir de s'occuper du DBZ Team. Gokhu, quant à lui, livre un rude combat contre Kura. Celui-ci est devenu un

robot d'autant plus puissant qu'il se régénère automatiquement. Je ne vous en dirai pas plus: le scénario est si bien ficelé que ce serait une honte de le dévoiler; c'est d'ailleurs de loin le meilleur de la collection. Les combats sont fort bien orchestrés: kamehameha, Caioh ken (attaque de Caioh), transformation en super-saya, tous les éléments qui ont fait la renommée de DBZ alliés à une bonne dose de suspense.



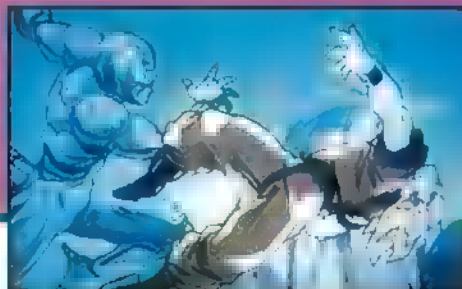
Ça fait horriblement mal aux tibias, ça!



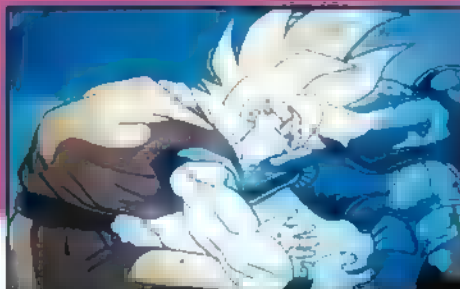
L'autre nom de Gokhu, Kakaroto, signifie "carotte".

## LES ENCHAÎNEMENTS QUI TUENT

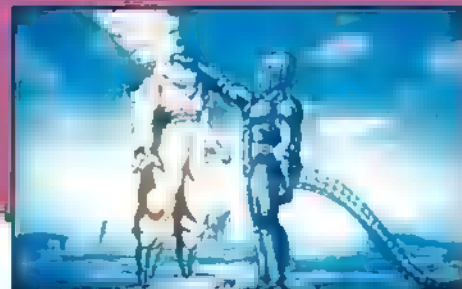
La mise en scène des combats est tout bonnement excellente. Ça change de la série télévisée que nous connaissons!



Après avoir envoyé l'adversaire au loin d'un coup de coude, Kura le rattrape et enchaîne.



Et un joli uppercut, un histoire de varier!



Gokhu en mauvaise posture (mais pas autant que mes oreilles l'écoute des génériques!).

## volume 5

### LA REVANCHE DE COOLER, LA FAMEUSE PHOTO QUE VOUS NE VERREZ JAMAIS!

"Kura", nom du cinquième volume, mais aussi du Pas-beau de l'histoire, démontre une fois de plus aux fans d'animés qu'il ne faut pas toujours croire ce qui est dit ou écrit! Effectivement, les ciseaux sont encore passés par là. Mais ce n'est pas une scène de baston qui a fait les frais de la censure, non, c'est encore plus vicieux: dans la version originale, au moment où Kura, dans son vaisseau, se remémore son frère Freezer, il se retourne, et la planète explose au deuxième plan. Cette scène de flash-back est en noir et blanc. Puis les couleurs réapparaissent pour la séquence où son vaisseau s'éloigne. Mais entre nous, vous n'avez pas loupé grand-chose, parce que de toute façon ce film n'est pas terrible... A éviter!



Eh oui, la censure a encore frappé. Le respect de l'œuvre originale a-t-il encore une signification en ce bas monde?



# ON BALL 2 CONTINUE

## BROLY

### LE SUPER-GUERRIER

Ce huitième volume commence par la requête d'un sayajin auprès du prince Vegeta: il lui est demandé de venir régner sur leur nouvelle planète, menacée par un adversaire très puissant. Parallèlement, Gokhu est contacté par Caioh, qui lui parle de cette entité maléfique. Et nos compères se retrouvent face à Broly, qui n'est autre que le super-guerrier légendaire aux pouvoirs inégalables. S'ensuit un terrible combat, et un passage comparable à "Saint Seiya" ("Les Chevaliers du zodiaque") au cours duquel le DBZ Team transmet son pouvoir à Sangokhu. Bien que le scénario ne brille pas par son originalité, le film s'en tire avec les honneurs. L'apparition de Thalanz (Trunks) adulte et le comportement assez inhabituel de son père y sont pour beaucoup. Vous retrouverez dans ce film une atmosphère "débézédienne" de facture classique qui se démarque des sept autres volumes par une excellente réalisation. Simple mais efficace, l'adage "c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes" prend ici toute sa signification!



Le comportement de Vegeta énerve quelque peu Piccolo!



Vegeta, après moultes hésitations, se décide enfin à passer à l'action.



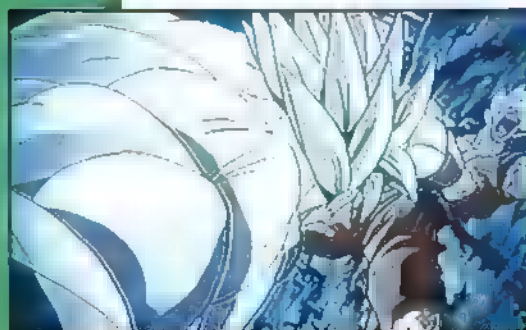
Trunks, dans sa version adulte.



Broly dans toute sa splendeur.

## DES HÉROS MALTRAITÉS

Broly n'est pas très loquace dans ce film, confirmant son côté "bourrin". Ce qui explique que les héros se retrouvent souvent à terre, mais enfin, ils ont l'habitude. Cela dit, il faut savoir que la qualité des cassettes françaises est quelque peu douteuse! Comme vous pouvez le constater, les photos illustrant le volume 8 sont beaucoup plus ternes. Amusez-vous donc à les comparer avec les photos illustrant les autres volumes de la saga, prises à partir d'une version japonaise.



Vous pouvez admirer le style "tout en finesse" de Broly.



Vegeta ne fait pas long feu. Il semble un peu découragé par Broly!



Même Gokhu ne fait pas le poids contre Broly!

## volume 7 L'OFFENSIVE DES CYBORGS

Alors que Gokhu était sorti faire du shopping bien tranquillement, trois méchants cyborgs viennent tout casser. C'est clairement à la vie de notre héros qu'en veulent ces créatures issues de l'ordinateur du docteur Géro. Dans ce film, le bon vieux système des transformations est repris, mais pour un résultat pas bien original, sympa sans plus. A recommander uniquement aux inconditionnels de la série.



Vous pouvez admirer la recherche artistique qui a présidé à la naissance de cette "admirable" jaquette. On en a les larmes aux yeux...





# SAILOR MOO

**Les Sailor Moon débarquent en manga – dûment traduit – dans notre beau pays. En exclusivité, quelques planches et les explications nécessaires pour tout savoir sur cette série!**

Comme la plupart des séries télévisées, Sailor Moon est tiré d'un manga. Plus particulièrement d'un "shojo-manga", type particulier de BD qui s'adresse plutôt aux filles. Le design en est particulier: les yeux sont énormes et très expressifs. "Sailor Moon" version manga ayant connu un gros succès au Japon, la Toei s'est empressée d'en lancer une version en animé. Le premier épisode a été diffusé le 7 mars 1992. Depuis, vu le succès rencontré, la série ne cesse d'être prolongée. Tout d'abord avec "Sailor Moon R" (mars 93), qui voit l'arrivée de Chibi-Usa (Camille), la future fille de Usagi (Bunny), puis, plus récemment, avec "Sailor Moon S", qui marque l'entrée dans la série de trois nouvelles guerrières: Sailor Neptune, Sailor Uranus et, enfin, Sailor Pluton, toutes trois très indépendantes et qui entretiennent des relations pour le moins tendues avec le reste de l'équipe!

## ELLES SONT BELLES ET ELLES AIMENT LES JEUX VIDÉO!

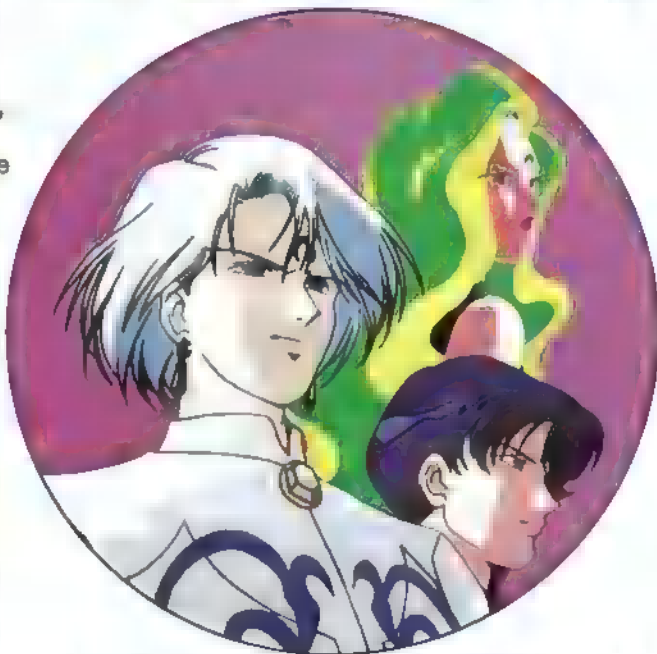
Huit mangas sur la fine équipe ont déjà été publiés au Japon. Leur auteur, Naoko Takeuchi, est une fille! L'histoire commence avec l'arrivée d'un chat du nom de Luna dans la vie de Tsukino Usagi (Bunny Rivière). Luna lui apprend qu'elle est une guerrière de la Lune, et que sa mission première est de retrouver les membres de son équipe. C'est ainsi qu'apparaîtront chronologiquement dans la série Ami Mizuno (Molly) alias Sailor Mercury, Rei Aino (Raya) alias Sailor Mars, Makoto Kino (Marcie) alias Sailor Jupiter et, enfin, Minako Aino (Mathilda) alias Sailor Venus, cette dernière accompagnée d'un autre chat, Artemis. La vie de Bunny, guerrière de la Lune, va s'en trouver totalement bouleversée, mais ça, nous vous en reparlerons bientôt dans Consoles+. Glénat a bien sûr pensé à ceux qui aiment le format manga, et ils trouveront les aventures des Sailor Moon dans toutes les bonnes librairies.

## UNE SÉRIE POUR TOUS LES ÂGES

Le succès de la série auprès des plus jeunes n'est plus à démontrer. L'humour est omniprésent, l'histoire pleine de rebondissements et le design simple et agréable... Quant à ceux qui ne connaîtraient pas encore les Sailor Moon, et qui ont aimé, voilà quelques années, la série des "Magical Girls", je veux parler de "Emi Magique", de "Creamy Mamy" et de "Gigi", ils retrouveront avec plaisir dans "Sailor Moon" la plupart des éléments qui ont fait le succès de ces titres comme les bâtons magiques, la possibilité de se transformer (dans un petit générique toujours identique!), et les petits animaux qui parlent... Cependant, si les nostalgiques seront séduits, les puristes du manga, habitués à des dessins plus travaillés et à un scénario moins grand-guignolesque, risquent en revanche de ne pas apprécier du tout. A ceux-là je conseillerai de se tourner vers l'œuvre d'un Masamune Shirow, par exemple. Le monde du manga est suffisamment vaste et complexe pour que tous les lecteurs y trouvent leur compte!



Mamoru Chiba (l'homme masqué) est en fait la réincarnation du prince Endymion.



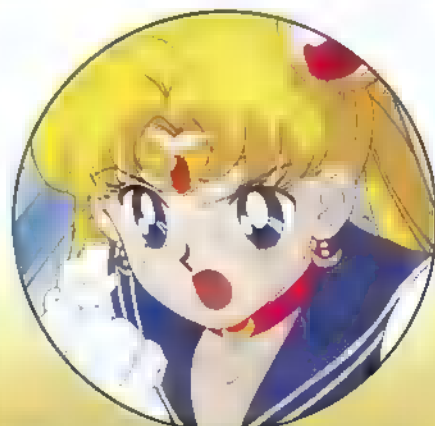
Les guerrières de la Lune noire n'ont visiblement peur de rien. Quelle assurance dans le regard...



Sailor Mercury, si elle semble plus faible du groupe, compense largement sa fragilité par son intelligence.



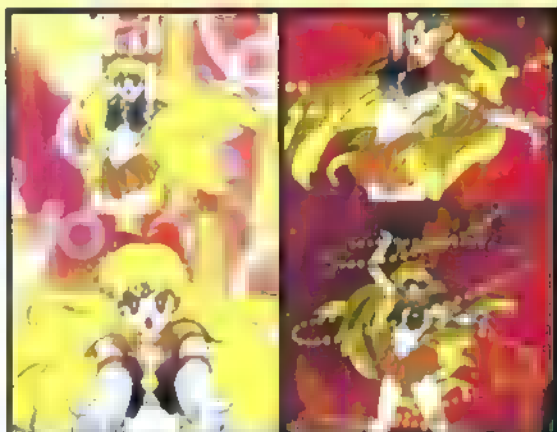
Sailor Neptune fait bande à part et joue plutôt solo. Son rôle est obscur et on ne connaît pas ses véritables intentions.



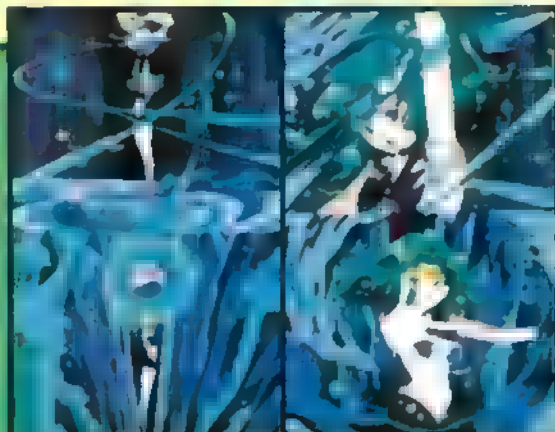
Sailor Moon: "Au nom de la Lune et de la justice..." Les traductions en français sont parfois un peu tirées par les cheveux!



# N, LE MANGA



Sailor Venus utilise une chaîne formée de petits cœurs pour porter son attaque finale, appelée "Venus Love Me Chain"!



Sailor Neptune lance une bombe d'énergie qui explose en une lame fond. Son nom: "Deep Submerger"!

## DES FILLES AUX ATTAQUES TRÈS SPÉCIALES

Chacune de nos guerrières possède plusieurs attaques spéciales. Mais il en est une particulièrement puissante qu'elles utilisent pour achever leur adversaire. On ne fait pas de quartier chez les filles! Qui a parlé de "sexe faible"?

## MAIS QUE VEUT DIRE SAILOR?

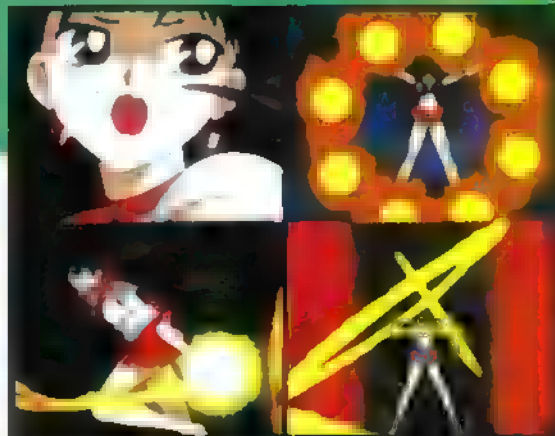
C'est vrai, ça! "Sailor-machin", "Sailor-truc"! Et pourquoi pas "Sailor-Elvira"? Eh bien, sachez que le "sailor" est tout simplement l'uniforme traditionnel des écolières japonaises, vous savez, le costume marin, avec une petite jupe plissée bleue!



Voici Chibi-Usa dans son costume de petite écolière modèle.



Sailor Uranus concentre son pouvoir dans son poing, avant de frapper le sol et de provoquer une onde de choc. C'est le "World Shaking"!



Sailor Mars fait apparaître huit boules de feu ornées de symboles sacrés, qui se regroupent pour former un anneau feu! En avant pour le "Burning Mandala".



Eh oui, une nouvelle combattante, Sailor-Lancy, exclusivement disponible chez Gaijin, à Paris.

## SAILOR MOON PLUS FORT QUE DBZ!

Eh oui, c'est à peine croyable, mais il faut se rendre à l'évidence! Si les fondus peuvent acheter quasiment n'importe quoi à l'effigie de DBZ, les inconditionnels de "Sailor Moon" pourront trouver plus fort encore, en un mot tout, et même davantage...



## BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS? LES PANDACHTRUCS!

DEUXIÈME CONVENTION  
DE L'EPITA

Organisée par l'association Shanma, cette convention sur l'animation japonaise aura lieu à l'Epita, 106-112, boulevard de l'Hôpital, 75013 Paris. Elle se tiendra les 4 et 5 mars, de 10 h 30 à 19 heures. Il ne vous sera demandé que 20 F à l'entrée, et la station de métro la plus proche est Campo-Formio (ligne 13). En plus, les organisateurs ont tout prévu, y compris une buvette, et il paraît même qu'un certain Panda y sera, alors!...

LES ANGLAIS  
DEBARQUENT

L'éditeur Manga Video se fait distribuer par PFC, et sort vers la mi-janvier quatre cassettes: "Dominion Tank Police", "Cyber City Oedo 808", "Venus Wars", "Urotsukidoji". Ces films devraient être en version doublée et... non censurée! Enfin, ça, je vous en reparlerai le mois prochain. Le Panda veille!

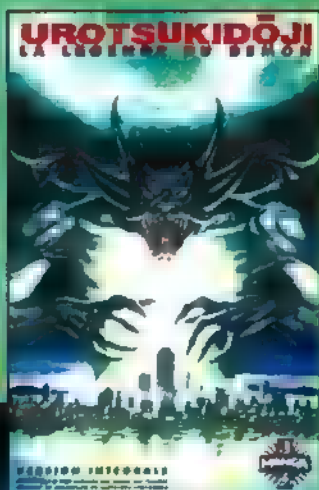


"Dominion", tiré d'un manga de M. Shirow, bourré d'humour et de punch.

"Urotsukidoji" est le plus célèbre animé porno du genre! réserver à un public averti.



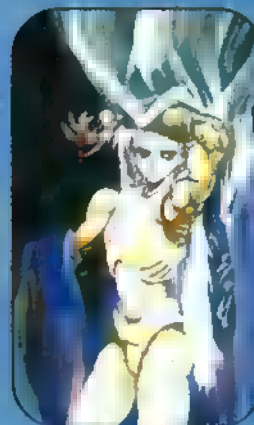
"Cyber City", un peu de cyberpunk dans les animés.

BLACK MAGIC  
M.66

C'est le premier album de Masamune Shirow, et son style graphique n'avait pas encore atteint la maturité qu'on lui connaît aujourd'hui. On retrouve, autant dans le dessin que dans le scénario, plusieurs éléments qui seront repris plus tard dans "Appleseed". C'est un pari intéressant qu'ont relevé les éditions Tonkam en lançant ce titre, et là, il faut le reconnaître, le boulot a été bien fait. Les traductions sont fidèles à l'esprit de l'auteur, l'impression et la présentation du manga sont impeccables. Rien à redire (si ce n'est peut-être l'illustration de la couverture, qui n'est pas super, mais je chipote...). En bref, un manga indispensable!



Manquerait-il à l'héroïne de "Black Magic M.66" une étincelle de vie? A vous de le découvrir.



Robots et cyborgs tiennent une place importante dans ce manga.

## LE BLUES DU PANDA

Oui, j'ai le cafard! Pourquoi, me demanderez-vous? ■ bien, je regarde souvent Canal+ et j'y ai vu deux ou trois choses qui m'ont déçu. Tout d'abord dans l'émission "L'œil du cyclone", sur l'animation japonaise. Trente minutes de montage de dessins animés avec pour seule interruption un débile en train de crier "Kamehameha!"... J'aime bien DBZ, mais bon! C'est vrai que l'émission était plutôt bonne, mais j'aurais aimé davantage de commentaires. De plus, ils n'ont diffusé que des animés déjà sortis en France ou en passe de l'être dans les deux mois à venir (un peu facile, non?)... Mais, pour une fois, on n'a pas seulement vu des DA érotiques et violents, c'est déjà un bon point. Continuons dans la série avec l'émission "C'est pas le Vingt Heure", dans laquelle j'ai vu un reportage sur les "Japonaiseries", plutôt douteux... L'allumé de service interviewé disait préférer les mangas en japonais aux versions fran-

çaises! La télé peut être un bon instrument d'information, mais tout dépend de l'angle de vue utilisé pour traiter un sujet. Ici, en l'occurrence, pourquoi cracher sur les mangas en VF alors que les traductions sont bien faites et qu'aucune planche n'est censurée? Il ne faut pas montrer n'importe quoi en prétendant qu'on est tous des otakus. Et s'ils savaient seulement ce que ce mot signifie vraiment! On continue dans l'horreur avec "Nulle part ailleurs", où un chroniqueur présentait la suite d'"Aladdin" en prétendant que cette version avait été faite uniquement pour être vendue en vidéocassette, tentant de démontrer ainsi que cette deuxième partie est beaucoup moins bien soignée dans le dessin et l'animation. Puis il lâche la phrase qui tue: "Un peu comme les dessins animés japonais." Il me semble que la moindre des choses, c'est de savoir de quoi on parle quand on fait un reportage, ce qui malheureusement ne me semble pas être le cas. A quand une émission sérieuse sur le sujet?





# LES MEGA PLUS

**POUR INSERER  
UNE PUBLICITE  
A FAIBLE COÛT ICI  
(à partir de 700 ht)  
CONTACTER  
MEGATWIN  
43.31.55.79**

**3615 ALLGAMES**

✓ Les Prix et le Choix de + de 20 Magasins en Europe !!  
✓ Plein de Petites Annonces !!  
✓ Les Nouveautés, les Previews et tout sur les nouvelles Consoles !!!!  
✓ DOC GAMES, le seul et l'unique, répond à tes questions !!  
✓ Des Tips et des Codes comme s'il en pleuvait !

2,19 F/Minute

T'es dingue de ta console ? Appelle le  
**36.70.13.31**  
Tu pourras passer des annonces, écouter celles des autres, acheter, échanger, et vendre des consoles et des jeux !

new Mach 8,76f + 2,19f mn

**MARSEILLE**  
un spécialiste  
S.NINTENDO - MEGADRIVE - 3 DO  
JAGUAR - 32 X - PSX - SARTUN  
JEUX NEUFS - OCCASIONS  
**\*\* LOCAGAMES \*\***  
53 rue DC. ESCAT - 130 MARSEILLE  
T 91.81.42.54 FAX 91.81.61.99

**3DO**  
BLANC  
MUSIQUE  
6-tue STEPHANOPOLE  
20 000 AJACCIO  
**SEGA NEO-GEO**  
GOODIES  
JEUX  
VIDEO  
MANGAS  
NINTENDO  
**TEL : 95.21.07.62**

**36.70.23.25**  
**GENIAL...!!  
LES CADEAUX**  
DES K7 VIDEO  
DES MANGAS  
COULEUR  
ET DES SUPER  
FIGURINES  
**GAGNE**  
**36.70.23.25**

MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn

**MEGA TWIN**  
14 RUE DES Gobelins 75013 PARIS

**GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX**  
**36.70.88.90**  
gagnez une  
psx ou une saturn  
**A PARTIR DU 10 FEVRIER**  
MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn

DES CD !! ?  
DES MANGAS  
GOODIES  
GENIA  
AUSI DES POSTERS  
DES ARTS BOOKS !! ?  
DES K7 VIDEO  
SUPER CE MAGASIN  
**MEGA TWIN 14 RUE DES Gobelins 75013 PARIS TEL : 43.31.56.56 - GOODIES ET JAPANIMATION**



## LES PIRATES A L'AS

**Début novembre 94, les gendarmes de Paris ont démantelé un réseau de pirates à la suite d'une plainte déposée par Nintendo. Ce coup de filet met un coup de projecteur sur un vaste commerce, aussi fructueux qu'illécite, de piratage. L'occasion, pour Consoles+, de vous en dire... plus.**

### Un trafic de copies de jeux vidéo

Après deux ans d'enquête, les plaintes déposées par Nintendo contre les fabricants de contrefaçons, les pirates et les revendeurs de copies se concrétisent de manière retentissante. Un réseau de pirates français a été démantelé, début novembre par les gendarmes de la brigade de recherches de Paris. Trente personnes ont été arrêtées, vingt et une mises en examen. Les pirates inondaient la France entière de copieurs et dupliquaient en masse les jeux Nintendo. Ils disposaient même de prototypes de jeu six mois avant leur sortie sur le marché! Espérons qu'ils en ont gardé quelques-uns pour jouer dans leurs cellules. Afin de comprendre comment un tel trafic peut être mis sur pied, nous allons essayer d'étudier pas à pas les mécanismes du piratage... et ses conséquences.

### Pirater une console, c'est possible!

En passant des ordinateurs aux consoles, les éditeurs croyaient avoir trouvé la parade à l'épineux problème du piratage. Plus de disquette, aisément copiable, pas de moyen direct d'accéder au programme via la console: les pirates informa-



Il existe de nombreux modèles de copieurs pour Megadrive et Super Nintendo. Pour Neo Geo aussi. Pour NEC aussi? Oui, madame!

tiques étaient privés de leurs "outils de travail". Il en fallait plus pour les arrêter. Attirées par un marché très juteux, des compagnies asiatiques peu scrupuleuses n'ont pas tardé à fabriquer des copieurs en série, des machines destinées à dupliquer les jeux en cartouches sur des disquettes à partir d'un original. Les pirates pouvaient reprendre du service.

### Comment marche un copieur?

Les copieurs, quel que soit le modèle, marchent tous selon le même principe. Ils se branchent sur le port cartouche d'une console, la cartouche, quant à elle, se connectant au copieur (un peu à la manière d'un Game Genie). Une fois la console branchée, un écran de sélection s'affiche, proposant plusieurs options simples d'utilisation. Il suffit alors de copier le contenu de la cartouche sur



## UN PIRATE PARLE

**La nuit était noire et humide, le rendez-vous avait été fixé dans une petite rue d'un quartier populaire de Paris. Nous échangeâmes le mot de passe, entrâmes dans un débit de boisson. Il commanda deux bières et je pus commencer mon interview...**

PANDA: Qui es-tu, d'où viens-tu?

MONSIEUR: Je suis étudiant, j'ai une vingtaine d'années. J'ajoute que je n'ai encore jamais eu affaire aux forces de l'ordre!

PANDA: Combien vends-tu un copieur? Quelle est ta marge?

X: Je vends un 32 méga pour Super Nintendo 2 500F TTC! Je

gagne 800 F dessus. Comme j'écoule entre trente et soixante copieurs par mois, j'ai un revenu mensuel d'environ 15 000 F.

PANDA: Et pour les jeux? Quels sont tes tarifs?

X: Je ne vends pas de jeu sous forme de disquette! Pour plu-



Voilà le genre de pub qu'on peut voir chez nos amis américains. Le message est clair: si vous connaissez des pirates, dénoncez-les.



## SAUT DES CONSOLES

une ou plusieurs disquettes, via le lecteur de disquette intégré. Pour jouer, plus besoin de l'original, le copieur charge le jeu à partir de la disquette vers son stock de mémoire Ram (16, 24 ou 32 méga) et la console prend ensuite le relais. Pour justifier l'existence de leurs machines, les constructeurs asiatiques les présentent comme une unité de sauvegarde avec des fonctions d'aide de jeu (Slow Motion, mémorisation de parties, codes, etc.). Autant d'aspects qui ne reflètent en rien leur utilisation principale: le piratage.

## D'où viennent les jeux piratés?

Il faut tout d'abord distinguer deux groupes d'utilisateurs: le particulier et le "grossiste". Le premier va emprunter des jeux à ses amis pour les dupliquer. Il se constituera ainsi une logithèque à peu de frais. Le second ne donne pas dans l'artisanal. Pour lui, le piratage est un commerce. Un commerce lucratif. Il importe de manière discrète et en petite quantité des copieurs d'Asie qu'il revendra sous le manteau dans les endroits "branchés". Pour obtenir les jeux, ce professionnel de la copie se branche avec un modem sur des serveurs B.B.S., un genre de service Minitel international à accès réservé créé par des pirates pour les pirates. Il télécharge les jeux qu'il désire dans le disque dur de son ordinateur. Car les jeux consoles peuvent être stockés au format PC. Quant aux réseaux BBS, ils sont alimentés par des jeux dans le commerce ou directement chez

l'éditeur, profitant de contacts avec des programmeurs ou des testeurs de jeu, en abusant de leur confiance.

## A-t-on le droit de copier les jeux consoles?

Il existe pour le moins un flou juridique en matière de copie de logiciels. En théorie, il est permis de faire une copie de sauvegarde des logiciels au cas où l'original serait endommagé. Cette forme de copie autorisée a ses raisons d'être en ce qui concerne les programmes sur disquette. Ce support, en effet, peut être démagnetisé ou facilement détérioré. Il n'en est pas de même pour les cartouches, beaucoup plus sûres. Il est paradoxal alors de vouloir "sauver" un jeu cartouché en le copiant sur une disquette, qui est moins fiable. Difficile de justifier l'utilisation d'un copieur dans de telles conditions. Interrogés à ce sujet, les avocats de la B.S.A. (Business Software Alliance, organisation mondiale de lutte contre le piratage), ont confirmé notre impression. Selon eux, prétendre avoir eu besoin d'effectuer des copies de sauvegarde pour légitimer l'achat d'un copieur ne tiendra pas la route devant la justice. Les juges ne seront pas dupes et sauront reconnaître l'infraction. Le point de vue du commissaire Padoin, responsable du Sefti (Service des enquêtes sur les fraudes aux technologies de l'information) est très clair: celui qui détient des copies de jeux consoles sans détenir les originaux est dans l'illé-

## MICRO OU CONSOLE, MÊME COMBAT?

On peut comparer le piratage sur consoles à celui qui sévissait voici quelques années sur Amiga ou Atari ST. Même technique d'approvisionnement en jeux, même organisation un peu familiale, tout comme la Mafia. Les similitudes sont frappantes, même si aujourd'hui on a l'impression qu'il y a moins d'amateurs. Peut-être parce que l'importation des copieurs demande des capitaux et qu'il faut pouvoir passer la frontière... Toute ressemblance avec le trafic de drogue ne serait pas complètement fortuite. Tout ce que nous pouvons espérer, c'est que les éditeurs ne prennent pas le piratage console comme prétexte pour justifier une prochaine augmentation des prix! Car ce phénomène ne touche qu'un public restreint, qui ne représente même pas 2% du marché...

sieurs raisons: tout d'abord, vendre un copieur n'est pas réellement illégal, alors que vendre un jeu l'est. C'est donc bien plus dangereux. D'autant que ce n'est pas vraiment rentable par rapport au temps que tu passes à faire des copies. En clair, ce n'est pas professionnel!

PANDA: Comment écoutes-tu tes stocks? Le Minitel, les petites annonces?

X: Non, le Minitel, c'est pour les kamikazes, c'est suicidaire! Les petites annonces dans les canards de jeux vidéo? J'ai

essayé, mais mes annonces ne sont pas passées... Non, j'ai un réseau de potes et de connaissances qui me permettent d'écouler mon stock. Tu sais, suis plutôt un grossiste, en fait!

PANDA: Tu travailles seul, ou en équipe?

X: Seul. Je me fournis directement à Hong-Kong, dans la boîte qui produit les copieurs. Ensuite, je les fais transiter par un pays d'Europe pour éviter les problèmes avec la douane.

PANDA: Mais finalement,

prends-tu encore le temps de jouer toi-même? Et où trouves-tu tes jeux?

X: Je me fournis sur les B.B.S., des réseaux internationaux! Je télécharge les jeux avec mon PC et le tour est joué. En revanche, j'avoue ne plus jouer beaucoup, j'ai trop de softs, j'en suis un peu écœuré.

PANDA: J'ai entendu dire que des pirates "crackent" les jeux?

X: C'est vrai. Aux States, des gens disposent d'un assembleur et déplombent les jeux! Ils rajoutent des options comme des

Trainers, avec Select Round et Vie infinie, par exemple. D'autres font des démos ou même des petits jeux. D'ailleurs, sur le Super Wild Card DX, un jeu de réflexion est livré en Rom.

PANDA: Patron! La même chose... Au fait, tu me dis que tous les jeux sont copiables; c'est valable aussi pour Mario Kart?

X: En vérité, seuls les deux jeux utilisant le FX ne sont pas copiables. Tous les autres, c'est-à-dire environ 1 500 jeux, passent sur disquettes. Pour les jeux





Sincère, la compagnie qui a fabriqué ce copieur nous rappelle qu'il faut demander l'autorisation des intéressés avant de copier un jeu. Allo? Nintendo? Ici Schmurtz, à l'appareil, je peux copier votre jeu? Sympa, merci!

galité. Avis aux amateurs... Par ailleurs, au-delà de l'aspect proprement juridique, on peut s'interroger sur le plan de la morale. Est-il juste que les premières victimes du piratage soient les concepteurs de jeu, de jeunes passionnés d'informatique qui se décarcassent pour nous pondre de bons jeux. Le piratage relève de notre responsabilité à tous, ne leur prenons pas leur bifteak!

## Et l'avenir?

Avec les consoles 32 bits qui pointent le bout de leur nez, on se demande comment vont réagir les pirates. La cartouche est dépassée et le Compact Disc va bientôt s'imposer comme le nouveau standard. Une chose est sûre, les pirates du dimanche vont s'en mordre

les doigts. Les copieurs avaient réussi à suivre l'évolution des consoles (en intégrant la puce DSP ou en augmentant la mémoire pour copier les jeux 32 méga), mais le CD n'est plus à leur portée. Une machine pour graver les CD réinscriptibles, qui permettrait de copier les jeux, reste chère, entre 20 000 et 40 000 F.

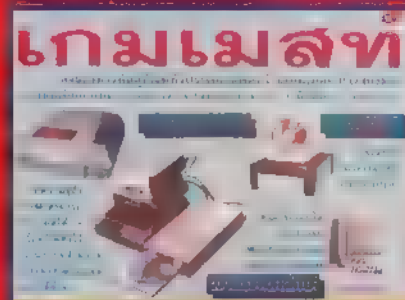
Un prix qui n'arrêtera pas les pirates "en série" (voir interview) qui rentreront vite dans leurs frais, ni les rois de la contrefaçon made in Asia. Ceux-ci proposent déjà des jeux 3DO à des prix défiant toute concurrence. Malgré une lutte active, au niveau mondial, des autorités, et une augmentation des peines encourues (jusqu'à deux ans d'emprisonnement et une amende de 1 million de francs), les pirates n'ont pas dit leur dernier mot.



Les écrans de présentation des copieurs sont simples et complets. Outre les fonctions classiques de copie et de formatage, certains proposent des options de sauvegarde "temps réel" et de Slow Motion.

## DES CD PIRATES SUR SUPER FAMICOM

Le dernier cri en matière de piratage Super Famicom, c'est le lecteur de CD Rom. Pour environ 2 000 F, cet accessoire en vente dans les bonnes boutiques pirates d'Asie est idéal pour les collectionneurs. Pour 400 F, vous aurez un CD-Rom, non réinscriptible, avec près de 500 jeux et, en prime, des versions américaine, japonaise ou européenne du même jeu. Bien sûr, il faut un copieur compatible, ce qui de toute façon est interdit. Désolé.



Cette publicité tirée d'un magazine thaïlandais propose explicitement des copieurs à la vente.



Les réseaux de distribution pirates, en Asie, sont de véritables industries. Les disquettes sont étiquetées et vendues dans un boîtier en plastique.

utilisant le DSP, comme Mario Kart, une cartouche est prévue! D'autres jeux sont protégés par la S-RAM [pile de sauvegarde, NDLR], ou d'autres procédés mais, là encore, il existe des utilitaires pour les débloquer.

PANDA: Tu m'as dit, tout à l'heure, que tu vendais des copieurs 24 méga... Mais alors, comment faire pour jouer à Donkey Kong?

X: Tu es obligé d'acheter une extension mémoire. Mais, en général, les gens refourguent leur copieur à un pote pour pouvoir acheter à la place un modèle 32 méga.

PANDA: Que se passe-t-il si le copieur tombe en panne. Tu le ré pares?

X: Non, pas du tout. Je renvoie au service après-vente. Les copieurs sont garantis entre trois mois et un an, suivant le fabricant. Mais j'en ai que très rarement ce genre de problèmes. Trois pour cent des copieurs seulement tombent en panne.

PANDA: Vis-tu dans l'angoisse de la police?

X: Non, je suis imprenable! [rires] Je plaisante, évidemment. Il faudrait être inconscient pour ne pas s'en préoccuper, mais je suis prudent.

PANDA: Au fait, et que penses-tu de l'arrivée des nouvelles consoles sur le marché? Car la technologie CD devrait provoquer à terme la disparition des pirates tels que toi.

X: C'est très bien! D'ailleurs, je vends des copies de jeux CD-Rom... et tout ce qu'on veut: PC, Playstation, Saturn... Je peux même te faire une compil de CD de musique. Tout ça pour la modique somme de 300 F par compact!

PANDA: Eh bien, tu es impressionné! D'autant que...

[bruit de sirène]  
Haut les mains, vous êtes cernés, toute la rue a été bouclée.

[NDLR: Cet article nous est parvenu de la nouvelle adresse du Panda.

Pour lui écrire des lettres de soutien, veuillez adresser votre courrier à:  
Le Panda, cellule 659, Fresnes.]



# EPROM

7, rue Gay Lussac 75005 Paris  
RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac  
Bus 27 Luxembourg, 21, 38. Métro Cluny-La-Sorbonne

Nous reprenons  
et nous vendons  
de l'occasion

## LE TEMPLE DU CD ROM

3DO - SATURN - NEC FX32  
JAGUAR - NINTENDO - SONY PSX MEGADRIVE  
AND MORE...!

### JEUX EN PROMOTION:

#### Jeux Super Nintendo

Earthworth Jim	429F
Donkey Kong Country	449F
Super Street Fighter II	459F
Autres jeux	Nous consulter

#### Jeux Megadrive

Earthworth Jim	399F
Mickey Mania	349F
Le Roi Lion	369F
Autres jeux	Nous consulter

#### Jeux 3DO

Supreme Warrior	429F
Shock Wave 2	279F
Starblade	449F
Autres jeux	Nous consulter

#### Jeux PC, CD ROM

Ecstatica	299F
Little Big Adventure	385F
Wing Commander III	425F
Autres jeux	Nous consulter

#### Jeux Jaguar

Doom	459F
Alien us Predator	459F
Autres jeux	Nous consulter

#### Jeux 32 X

Tout à 449F!

#### Saturn, PSX, FX

Nous consulter

Jeux Vidéo, Laserdisc Vidéo, PC, CD Rom,  
Goodies (DBZ - Sailor Moon)...

46 34 24 16



# VIRTUA COP

EDITEUR: SEGA

## DEGAINE, COWBOY!

Plus ça va, plus les salles d'arcade ressemblent à "O.K. Corral" à l'heure des règlements de compte. Avec au moins deux jeux vidéo par salle dotés de pistolets, on trouve toujours des zazous qui se prennent pour Lucky Luke et qui font les pitres devant les autres. Avec Virtua Cop, le syndrome cowboy revient en force. Le Panda, après y avoir joué pendant une demi-heure, est sorti de la salle de jeu les jambes arquées en crachant de chicque. Il parle même d'acheter un cheval. Il n'y a pas à dire, un flingue fait toujours son effet boeuf sur les garçons (d'où le nom de cow-boy! bon, j'arrête). En tout cas, vous aurez été prévenu. Si vous touchez à Virtua Cop, vous ne serez plus jamais le même.

**La rubrique "Arcade" s'installe de nouveau tous les mois dans Consoles+. Pour débiter explosivement, Sega est mis à l'honneur avec deux de ses derniers jeux: Virtua Cop et Desert Tank.**



garde du c... s'écroule mais vous l...  
verrez pas mourir: disparaît tout simplement



Évitez de tirer sur les personnes innocentes, qui peuvent parfois traverser votre ligne de mire.

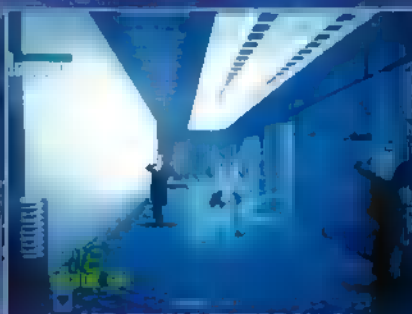


Le curseur vous indique l'ennemi le plus dangereux.

## UN SYSTÈME DE VISÉE GÉNIAL

Comme le disait bien Banana dans sa preview du mois novembre, Virtua Cop innove totalement en indiquant au joueur l'aide d'un viseur la cible la plus dangereuse. Ainsi, si plusieurs ennemis peuvent apparaître en même temps à l'écran, on sait toujours sur lequel tirer en premier. Cela donne un rythme beaucoup plus intensif à l'action. Dans un autre domaine, Virtua Cop révolutionne aussi le déroulement du jeu. Basé sur des graphismes entièrement en images de synthèse, l'animation se trouve libérée de toute contrainte. Zooms, travellings, gros plans, tout est fait pour inciter le joueur à rester sur ses gardes. Avec de surcroît un mode 2 joueurs, Virtua Cop fait partie des grands hits du moment.

Maintenant, il y a plusieurs ennemis à l'écran. A vous de choisir le bon.



Les petits cœurs en bas symbolisent vos points de vie.



Tirez vite hors de l'écran pour recharger votre pistolet.



Non, personne n'a cassé l'écran. Ça fait partie du jeu.

Comme le disait Banana, le pistolet est "un peu" lourd.



## VIRTUA BIDULE

Depuis le succès mondial de Virtua Racing, Sega ne lâche plus l'affaire. Après Virtua Fighter, voici Virtua Cop, le dernier en date de la famille des Virtua. Pour réaliser ce jeu, Sega n'a pas pris de risque. On reprend le principe de Lethal Enforcers, on le met au goût du jour avec des graphismes en 3D impeccables et hop! tout est joué. Bien sûr, le résultat est excellent mais on se demande bien jusqu'où le délire Virtua ira quand le Virtua Football, le Virtua Flipper et la Virtua Machine laver?



# LA BD QUI VOUS METTRA KO !



**En vente dans toutes les librairies.  
64 pages, couleurs, cartonné, 49 F.**

**Glénat**

**Vous êtes fan de "Mangas" ?  
Alors n'hésitez pas à compléter votre collection !**

**Dragon Ball :** (192 pages, noir et blanc, broché)

- |                                                |                                                |                                                 |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 5 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 9 : .... x 38 FF  |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 6 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 10 : .... x 38 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 3 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 7 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 11 : .... x 38 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 4 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 8 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 12 : .... x 38 FF |

**Ranma 1/2 :** (192 pages, noir et blanc, broché)

- |                                                |                                                |                                                |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 3 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 5 : .... x 38 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 4 : .... x 38 FF | <input type="checkbox"/> Tome 6 : .... x 38 FF |

**Sailor Moon :**

(192 pages, noir et blanc, broché)

- ☐ Tome 1 : .... x 38 FF

**Gunnm :**

(224 pages, noir et blanc, broché)

- ☐ Tome 1 : .... x 42 FF

**Akira :** (176 pages, couleurs, cartonné)

- |                                                |                                                |                                                 |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : .... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 5 : .... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 9 : .... x 98 FF  |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : .... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 6 : .... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 10 : .... x 98 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 3 : .... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 7 : .... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 11 : .... x 98 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 4 : .... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 8 : .... x 98 FF | <input type="checkbox"/> Tome 12 : .... x 98 FF |

**Street Fighter :**

(64 pages, couleurs, cartonné)

- ☐ Tome 1 : .... x 49 FF

**Appleseed :**

(192 pages, noir et blanc, cartonné)

- ☐ Livre 1 : .... x 78 FF  
☐ Livre 2 : .... x 78 FF

**Nomad :**

(144 pages, couleurs, cartonné)

- ☐ Tome 1 : .... x 98 FF

**Kaméha Magazine :** (192 pages, noir et blanc, broché)

- |                                                |                                                |                                                |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tome 1 : .... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 3 : .... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 5 : .... x 39 FF |
| <input type="checkbox"/> Tome 2 : .... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 4 : .... x 39 FF | <input type="checkbox"/> Tome 6 : .... x 39 FF |

**Frais de port,** (France métropolitaine et CEE) :

commande de moins de 100 FF : 10 FF      entre 100 et 200 FF : 20 FF  
Au-delà, le port vous est offert !

**Total de votre règlement :** \_\_\_\_\_

Joignez le règlement correspondant à votre commande par chèque bancaire ou postal  
à l'ordre d'Équinox SIC, et renvoyez-le à l'adresse suivante :

**EQUIVOX**

163, rue de Sèvres

75015 Paris

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Date de naissance \_\_\_\_\_

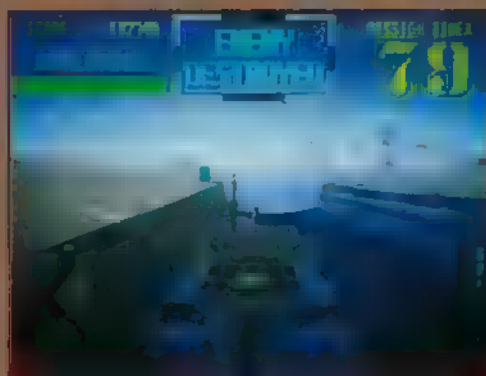


# DESERT TANK

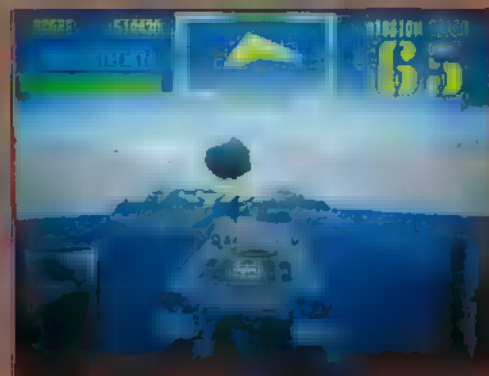
EDITEUR: SEGA

## VIRTUA TANK?

Pour un peu, on aurait pu appeler Desert Tank Virtua Tank tellement la ressemblance est frappante. Déjà dans l'aspect : deux machines. Comme Virtua Racing, Desert Tank est un jeu de conduite en cockpit avec volant et pédale d'accélération (mais pas de frein). Trois boutons permettent de contrôler l'angle du canon. Pour couronner tout le principe, Desert Tank est identique à celui des courses de voitures : il faut parcourir la distance donnée en un temps limité et franchir les "check points" pour continuer à jouer. Le bilan est simple : si vous avez toujours aimé jouer à Virtua Racing tout en tirant des rafales de mitrailleuse et des obus, Desert Tank est fait pour vous.



Attention aux obus adverses, qui peuvent provenir de vos arrières.



Face aux chars, n'hésitez pas à utiliser les obus.



Bon sang, vous roulez sur la voie de gauche, attention au PVI.



N'oubliez pas de franchir les "check points" à temps.



La vue externe éloignée est idéale pour apprendre à jouer.



Les explosions sont très réalistes dans Desert Tank.



Au passage, rien ne vous empêche de détruire quelques raffineries de pétrole.



Quand la jauge de blindage de votre tank est dans le rouge, vous pouvez déjà préparer des pièces de monnaie pour recommencer.

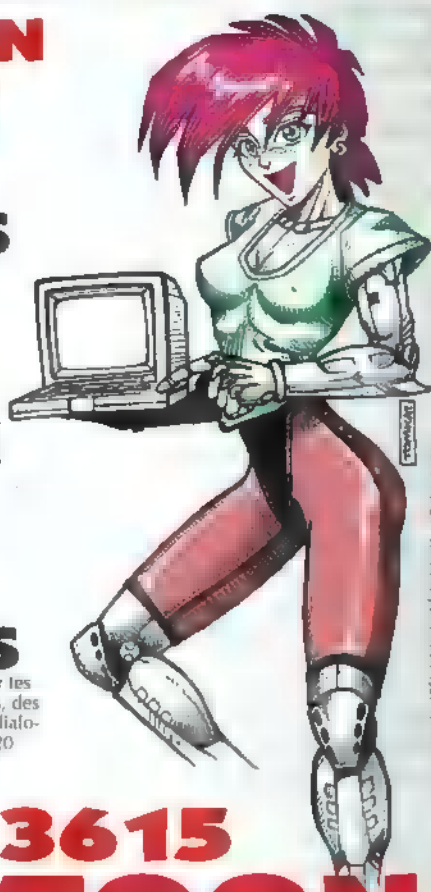
## SUR LES CHAPEAUX DE ROUE...

Votre temps est limité, ne perdez donc pas à contempler les chars adverses qui brûlent dans le désert. Frayez-vous votre chemin à travers les lignes ennemies à coups de mitrailleuse lourde, tirez quelques obus pour annoncer votre arrivée, priez surtout pour le blindage de votre tank résiste aux obus qui tombent comme la pluie. Desert Tank est fait pour l'action frénétique, ne vous laissez pas aller à souffler. Torturez entre le désir d'anéantir les ennemis et le besoin d'atteindre les "check points" à temps, votre stimulateur cardiaque va faire des bonds de gazelle. Et c'est courage.



# DES NEWS

# 3615 TOON



3615 KJON est édité par Phibel, 1,27 €/mi

**Amie Le Pro,**  
11 ■ Voltaire, 75 011 Paris.  
☎ 43-57-96-18

Sur notre 3614 Toon, vous pouvez commander les offres de la boutique Toon (voir page 55 de ce Consoles +). En ce moment un Pack "découverte Mangas" est proposé aux amateurs: six mangas sélectionnés, plus de 1 000 pages pour découvrir leur monde ■ tout ça pour 247 F (+27 F de frais de port). A vous Dragon Ball, Video girl Ai, Apple Seed, Ranma 1/2, Sailor Moon plus le n°38 de DBZ en japonais! Demandez notre catalogue gratuit pour en savoir plus!

**3614 Toon** pour la vente ou ☎ 16 (1) 49-76-19-63 ou par courrier:

**"La Boutique Toon"** - BP 249- 94102 Saint Maur Cedex

Leur but: faire tout pour que vous deveniez aussi fous qu'eux! Et ils ont des arguments, les bougres! Pas question chez eux d'acheter sans tester: plusieurs centaines de titres (SNIN, MD, MCD, 3DO...) peuvent être loués pour que vous soyez sûr de votre choix.

Nom ..... Prénom .....  
 Adresse .....  
 Code postal ..... Ville .....  
 Ma convole .....  
 Tous mes cartons sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

☐ J'achète Noireisser ● le jeu que vous désirez  
☐ J'échange Noireisser ● le jeu que vous désirez  
 Mettre une croix (X) par le jeu que vous donnez

Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Passe 60€ Hors-transport 150€ par colis-Cart 80€ en sus Logiciel 30€  
 J'ACHÈTE J'ÉCHANGE  
 ..... Date ..... Signature .....  
 ou commande sur papier livré

COMPTES 07/95

**Rue de la Gare 32 - 1110 MORGES  
SUISSE**











**Gagne un voyage aux USA en nous appelant au**  
**36 70 91 92**

**36 700 009**

3668: 2.19/min



**SAMOURAI**  
**FUCKIN' NUMBER ONE**

**GOODIES - JEUX VIDEOS**

**SAMOURAI/Grossiste Goodies-Mangas-Jeux**  
Tél. : (1) 69.52.19.38 / Fax. : (1) 69.83.13.62-Demander Jean-Luc

**SAMOURAI/VPC-Particuliers**  
Tél. : (1) 69.52.11.53 / Fax. : (1) 69.52.17.68-Demander Franck

**SAMOURAI/Editions**  
Tél. : (1) 69.03.39.68 / Fax. : (1) 69.83.13.62-Demander Jean-Luc

**SAMOURAI/Boutiques Jeux & Goods**  
Tél. : (1) 42.81.95.10 / Fax. : (1) 42.82.98.39-Demander Réginald

**MANGAS - JAPANIMATION**

**SAMOURAI/Boutiques Mangas & Japanim**  
Tél. : (1) 42.81.00.40 - Demander Sébastien

**SAMOURAI/Boutiques Mangas Occasion**  
Tél. : (1) 42.81.00.44 - Demander Cédric

**SAMOURAI/Boutiques Sexy-Goodies & Garage-Kits**  
Tél. : (1) 42.80.29.49 - Demander Paco

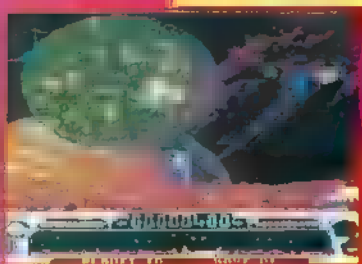




# SPEEDY

# GONZALEZ

Arriba! Ce mois-ci, on m'a mis au régime sec: six tests ultrarapides seulement! Il y a sans conteste des trous dans le gruyère... Je noie mon chagrin à grands coups de tequila avec mes potes les Schtroumpfs, la petite famille de Dany, Tully le contrebandier et nous organisons tous ensemble des tournois de baston à la Dragon et quelques séances de catch... A moins que ce ne soit le délire dû à l'abus de tequila...



SNIN

80%

## DROP ZONE

La première version de ce jeu date de dix ans déjà... Son programmeur, Archer McLean, est devenu aussi célèbre que son jeu. Super Drop Zone, version SNIN, exploite les capacités graphiques de la console. Dans une combinaison à fusée dorsale, vous survolez la surface de différentes planètes et tirez sur tous les aliens pour ramener dix capsules à votre base. Chaque niveau se termine par un boss. Avec cinquante niveaux disséminés sur cinq planètes, vous avez de quoi faire. D'autant plus que le jeu est difficile. L'Auto-Fire est de rigueur. Mais ce jeu fait un peu dépassé maintenant...



SNIN

83%

## SUPER DANY

Mais il est très cool, ce jeu à la Lost Vikings! Vous dirigez Mathilde, Dany et Marius en changeant de personnage selon les embûches du niveau. Dany envoie un rayon puissant à distance, Mat fait la roue par-dessus les monstres et les trous, tandis que Marius, le tout petit, peut ramper dans les passages étroits. Leurs talents conjugués leur permettent d'actionner des interrupteurs, indispensables pour atteindre la fin du niveau. Outre leur pouvoir personnel, vos personnages peuvent courir, sauter, s'accroupir, pousser des objets... Un jeu d'action-réflexion qui n'est pas à dédaigner.



MCD

83%

## LOADSTAR

Un jeu de tir original et bien réalisé, doté d'un viseur, dans lequel vous incarnez Tully, un as de la contrebande en l'an 2010. Aux commandes de son vaisseau, Tully essaye de passer des marchandises en utilisant le réseau ferroviaire qui sillonne la planète. Il tire sur les robots guetteurs et les vaisseaux de la police. De temps à autre, il bifurque (difficilement) sur une nouvelle voie pour trouver le chemin de la sortie dans ce dédale et éviter des collisions avec des trains officiels. Mortimer, son ordinateur de bord, lui donne des indications en anglais avec sa voix digitalisée nasillarde. Un jeu sympathique mais dont les graphismes sont toujours semblables et dont la durée de vie est limitée (juste trois niveaux et le final). Le son est correct.



SNIN

83%

## WWF RAW

Similaire à la version SNIN sur le fond (sur la forme, les graphismes sont plus pixellisés que sur la 16 bits de Nintendo), ce jeu propose six modes de jeu différents qui satisferont tous les amateurs de catch. Vous pourrez combattre à un contre un ou en équipe et revivrez les bons moments des Royal Rumble et Survivor Series (...). Douze catcheurs aux prises différentes, dix niveaux de difficulté et un mode 4 joueurs en simultané enrichissent ce jeu plutôt bien réalisé mais réservé aux initiés.



MCD

80%

## LES SCHTROUMPFS

Identique en tout point à la version MD, ce jeu nous entraîne au Pays Maudit, le domaine des lutins bleus. Ce jeu de plates-formes débute au village Schtroumpf, puis vous emmène dans la forêt, le champ de salsepareille, le manoir de Gargamel... En tout, vingt-deux niveaux de jeu de difficulté moyenne, dont des séquences spéciales en projection 3D qui en jettent. Cela dit, le MCD n'ajoute absolument rien à la version MD, même pas au niveau sonore... Alors, quel intérêt? Vif, sympa, mais parfaitement inutile.



# CONSOLES

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO



**VOTRE CADEAU\***

**11 NUMÉROS  
de CONSOLES+**



**CE SUPER TEE-SHIRT  
"ZE KILLER"**

**pour 288F seulement  
au lieu de ~~352F~~ !!!**

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

**64 F D'ÉCONOMIE !** Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

\*vous recevrez le tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

## BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de ~~352 F~~. Je réalise une économie de **64 F**.

**OUI**, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : ☐ Taille M ☐ Taille L

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N°                 Expire fin

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire



E 40

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :     Ville : .....



**CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER**  
75754 Paris Cedex 15

Admirateurs du nain à la moustache et des trolls à poil dur, bienvenue dans notre jardin secret. Ce mois-ci, je voudrais fêter un anniversaire très spécial: voici maintenant un an que je réponds à votre courrier. Un an à ouvrir avec Trollie des tonnes et des tonnes de lettres en tout genre, de la petite bafouille au Bottin de la Poste, du dessin en noir et blanc à l'œuvre digne d'un grand maître, des propositions indécentes des lectrices au pires injures, j'ai eu droit à tout! Jamais découragé, je vous donne rendez-vous en février 96 pour que l'on fête ensemble une nouvelle année de courrier "bomboyen". Maintenant que la bougie est soufflée, et le gâteau avalé, passons à vos nombreuses questions.

## LE KU AIRE

Le Ku Aire reprend du service. Cette formule de courrier semblant vous plaire, inutile de vous en priver. Ce mois-ci, ce sont les consoles 32 bits qui semblent vous tracasser le plus: faut-il les acheter maintenant, tout de suite, demain ou dans six mois, quel est leur prix moyen, sont-ce de bonnes consoles ou non?...

Les réponses les plus subtiles à toutes vos questions, même les plus osées, c'est ici et nulle part ailleurs, c'est dans le courrier de Bomboy.

**Bomboy,**  
auteur d'un livre intitulé "Double Ostéotomie rotu-

rienne et tibiale pour opération de Rosenberg, ténodèse au fascia lata, suture méniscale interne, méniscectomie externe, ou Comment marcher sans béquilles rapidement", éditions Tu te le casses, on te le répare, 99 francs, disponible dès la fin du mois dans toutes les bonnes charcuteries

## LA BLAGUE DU MOIS

Le vainqueur de la blague du mois s'appelle Rémi pallaud. Il habite Manosque (04). Voici son jeu de mots: Monsieur et Madame Fonfeck ont une fille, comment s'appelle-t-elle? Réponse: Sophie. Trollie et son dentier sont morts de rire! Oui, oui, je sais, mais les autres blagues étaient pires...



Thomas, dit "Boucle d'or", à cause de son torse poilu et blond (nombreux sont ceux qui le lui envient, nombreuses sont celles

qui en rêvent la nuit), se pose la question de savoir s'il doit craquer pour une console 32 bits ou bien rester classique en gardant sa vieille 16 bits. Une question qui concerne beaucoup d'entre vous en ce moment.



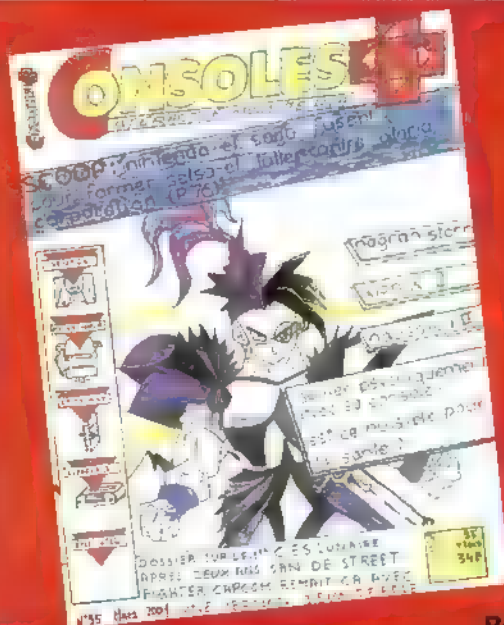
Avec l'arrivée massive des consoles 32 bits du Japon, la Playstation de Sony et la Saturn de Sega, il est clair que les consoles 16 bits paraissent ne

pas faire le poids. Cependant, certains éditeurs, je pense à Nintendo tout particulièrement, nous prouvent que, avec du temps, de la patience et des moyens, on arrive à sortir un produit fabuleux. Donkey Kong Country, c'est de lui dont je veux parler, est

la preuve vivante que les consoles 16 bits ont encore de beaux jours devant elles. Il faut, hélas, reconnaître que de tels jeux sont rares car ils demandent un investissement financier important. Mis à part quelques éditeurs, peu nombreux sont ceux qui peuvent se permettre d'investir autant d'argent dans un seul produit. Avec les consoles 32 bits, le problème est différent: celles-ci sont puissantes et disposent de tout ce dont rêve un programmeur pour développer un jeu merveilleux. La puissance de la machine fait qu'elle est capable de supporter de gros calculs sans pour autant ralentir les animations à l'écran. Il n'est plus forcément nécessaire de se prendre la tête pour savoir si le fait de faire sourire le dragon noir du troisième niveau fera ralentir le personnage bleu qui court autour de lui. Deuxièmement, les microprocesseurs internes, produits de haute qualité et du tout dernier cri, n'offrent aucune restriction aux programmeurs quant au nombre de couleurs affichables. On ne se posera donc plus la question de savoir si la couleur du ciel jaune avec le bleu de la mer donnera un vert caca d'oie sur la ligne d'horizon. L'imagination est reine, libre aux programmeurs de faire ce qu'ils veulent. S'il devait y avoir de mauvais jeux sur des consoles 32 bits, ce serait dû à la volonté de vouloir sortir un jeu avant tout le monde. Mais tout le monde sait que le temps, c'est de l'argent, et que c'est justement ce dont un développeur dispose le moins.

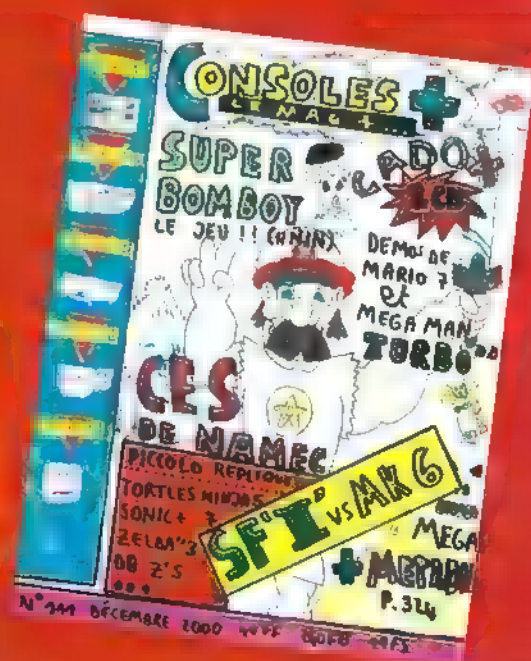


Samuel Letang, un ami de Maya l'abeille et de Roger de Bourdon, dans une lettre grande comme cent trente trois fois ma taille,



## VOS MEILLEURES COUV'

Bravo à Grégory Brugnot, il gagne l'abonnement du mois! Merci pour toutes ces œuvres magnifiques (n'oubliez pas de les signer et de donner votre adresse!).





me pose huit cent mille questions sur la Saturn. J'en ai choisi quelques-unes. Il souhaite tout d'abord connaître la date de sortie officielle de la console en France ainsi que son prix. Ensuite, s'il ne peut attendre le jour "J" de la sortie, s'il est possible de la trouver en import. Mais fonctionnera-t-elle sur son téléviseur PAL/SECAM?

**R** Avec autant de questions, Trollie et moi "frelon" le mal de crâne! Tâchons de répondre correctement à chacune de tes questions. La sortie officielle de la Saturn, c'est-à-dire sa sortie en France via Sega France, aura lieu durant le second semestre 1995. Ici, à Consoles+, nous pensons qu'elle sortira après les grandes vacances, mais nous ne sommes certains de rien du tout. Il serait même question que Sega France avance la sortie de sa petite dernière au mois de juin, sans doute histoire de prendre Sony de vitesse. Son prix, lui aussi, reste très approximatif. Sega France souhaiterait la distribuer aux alentours de 2 500 francs. Bien évidemment, ce prix n'est en aucun cas définitif et sera certainement revu à la baisse. Ta deuxième question concerne le marché de l'import. Oui, la Saturn est disponible dans certaines boutiques spécialisées en import. Cependant, les Japonais ayant

dévalisé les boutiques des consoles Saturn et Playstation, il se peut que ces 32 bits arrivent au compte-gouttes en France. De plus, le prix étant librement fixé par le revendeur, tu risques de payer très cher ta console. Il faut compter pas moins de 4 000 francs pour en acquérir une. Certains revendeurs n'hésitent pas à vendre le jeu Virtua Fighter indépendamment de la console. Or, au Japon, et donc quand elle arrive en France dans son emballage d'origine, la Saturn est vendue avec ce jeu. Je te conseille donc de vérifier si le jeu est bien compris dans le prix. Une dernière chose: la console est vendue avec deux manettes au Japon, vérifie donc là aussi que ta boîte est complète! Reste maintenant le problème de la compatibilité de ces consoles avec ton téléviseur. Au Japon comme aux États-Unis, tout ce qui concerne la vidéo est aux normes NTSC. Pour que tu puisses jouer des jeux Sega ou Sony en couleurs sur ta télévision française, il faut que celle-ci accepte les formats NTSC. Dans le cas contraire, ton image sera en noir et blanc et ne sera pas stable: on observera un léger flottement dans un des coins supérieurs de l'écran, un peu comme un drapeau sous l'effet du vent. Certaines boutiques proposent une version PAL de la Saturn, alors n'hésite pas à passer de longues minutes au téléphone

Olivier Maucou  
Toulouse

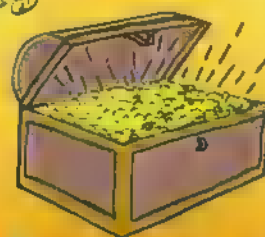
# CONSOLES

## Sur le

# 36 68 05 20

*Mets le turbo  
SUR le crâne de FI*

Evite les embûches  
et découvre  
ce magnifique trésor



BATS-TOI  
CONTRE  
L'INVENSIBLE  
TAKA

CUMULE TES POINTS ET  
CHOISIS TON CADEAU  
PARMI LES CONSOLES  
ET LES CARTOUCHES  
QUI TE SONT PROPOSÉS



Le code "Consoles +" est le code 32.

36 68 : 2,19 F TTC/min.





**CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER**  
75754 Paris Cedex 15

avec ton revendeur afin de savoir si la Saturn est vendue avec le jeu Virtua Fighter, deux manettes, et si elle est compatible avec un téléviseur français PAL/SECAM.



**Eltharion se dit prince des Hauts Elfes, sorti tout droit du monde de Warhammer.**

Je ne suis pas là pour contrarier les lecteurs, mais le prince des Hauts Elfes n'est pas Eltharion, mais bel ■ bien Alphonse Poildur, un cousin germain à moi. Bref, passons. Eltharion, donc, me demande si la compatibilité CD vidéo sera disponible dès la sortie française de la Saturn. Gonflé, le gars!



Mon p'tit gars, je doute que la Sega Saturn soit compatible d'entrée de jeu avec les CD Vidéo. Ce qui est certain, en revanche, c'est qu'une carte d'extension pour CD Vidéo sera commercialisée. Si tu lis attentivement Consoles+, tu dois savoir que JVC et Yamaha vont eux aussi se lancer dans la commercialisation de consoles de jeu compatibles avec la Saturn. Chacune d'elle comportera un petit plus fabriqué en série. Par exemple, JVC pense proposer un module de karaoké avec sa console, et Yamaha une sortie MIDI afin d'utiliser un synthétiseur. Tu vois, vu l'enthousiasme de ces constructeurs, il

n'est pas impossible de voir arriver sur le marché une console compatible CD Vidéo! Sega n'a qu'à bien se tenir.



**Anthony, une grosse brute de Velle-le-Châtel, craint que les Playstation lancées sur le marché soient "buggées".**

Après avoir contacté plusieurs boutiques, on lui aurait dit qu'une console Sony sur deux aurait des problèmes de microprocesseur, ou encore que le format NTSC serait difficile à adapter sur les télévisions françaises. On lui aurait même raconté que certains jeux planteraient après cinq minutes! Quelle honte! Bomboy va tout ■ dire, p'tit gars.



Rassure-toi, les consoles de Sony ne sont pas buggées. Je ne sais pas si tu es au courant, mais, au Japon, tout ne marche pas comme en France: d'abord, les voitures roulent à gauche! Mais le problème ne vient pas de là. Il se situe plutôt au niveau de la fréquence du courant qui parcourt les lignes électriques ainsi que le standard vidéo. Là-bas, au pays du Soleil-Levant, la fréquence est de 60 hertz, contre 50 en France. C'est-à-dire qu'un appareil électrique acheté au Japon ne pourra être utilisé en France, sous peine de voir le fusible de protection griller comme une merguez sur un barbecue. Il faut donc, pour utiliser convenablement en France un appareil électrique en provenance du Japon, posséder un transformateur. Un deuxième problème concerne le standard vidéo: au Japon comme au Etats-Unis, les télévisions, les magnétoscopes et les lecteurs CD vidéo

fonctionnent suivant le format NTSC. Je vais donc me répéter, pour que cette question ne vous tracasse plus jamais. Ce format spécifique est bien embêtant pour nous, petits Français. Si l'on veut regarder un film ou jouer avec une console japonaise, il faut être équipé d'un téléviseur possédant le format NTSC. Si on ne possède pas un tel matériel, l'image obtenue sur l'écran sera en noir et blanc et ne sera pas stable. Ainsi, Anthony, ce que tu as pu entendre concerne certainement le format de ton téléviseur. Quant au problème concernant les microprocesseurs capricieux ou les jeux qui s'arrêtent après cinq minutes, je ne les ai jamais rencontrés sur mes consoles. J'ai passé de longs moments sur Ridge Racer (Playstation) et sur Virtua Fighter (Saturn) et je n'ai pas eu de problème. Les Playstation sont de bonnes consoles: il est impensable d'imaginer Sony lancer sur le marché un produit buggé!



**De plus en plus fort et de plus en plus puissant: voici maintenant qu'on me pose une question sur l'Ultra 64, la future console 64 bits de Nintendo. Ça ne me fait pas peur.**

DD, comprenez David Duprey, se demande comment vont tenir les 100 méga de la version arcade de Cruisin' USA dans une cartouche pour l'Ultra 64.



Salut DD. Comme tu l'auras remarqué, les jeux actuels utilisent de plus en plus de mémoire. Autrefois, c'est-à-dire au début de l'histoire de la Super Nintendo et de la Megadrive, rares

Grégory Brugnot  
bergement la ronce

L. Gomez  
L'hay les Roses



étaient les jeux à dépasser les 8 Mb. Super Mario World, par exemple, ne tient que sur 4 Mb. Il y a de quoi s'étonner quand on connaît le nombre de niveaux que recèle ce jeu.

Zelda III, quant à lui, repose sur une carte de 8 Mb. Quelques années plus tard, voici qu'arrive Donkey Kong Country et ses 32 Mb! Le jeu occupe entre quatre et huit fois plus de mémoire que les jeux d'antan. C'est fou!

On se demande jusqu'où ira la taille des cartouches de jeu. Avec l'arrivée "prochaine" de l'Ultra 64, les jeux vont utiliser encore plus de mémoire.

Comme tu l'as fort justement écrit, Cruisin' USA version arcade occupe près de 100 Mb de données. Il est donc impensable de voir un tel jeu arriver sur la 64 bits de Nintendo...

et pourtant! J'en ai rêvé, Nintendo l'a fait (ou va le faire). Les équipes de recherche de Nintendo ont mis au point des algorithmes de compression hyper performants. Ces outils mathématiques permettent ainsi à un programme donné d'utiliser beaucoup moins de place en mémoire. Prenons un exemple, en imaginant un jeu terminé de 40 Mb. Hop, un petit coup d'algorithme par-ci, un autre par-là, et paf! le jeu n'occupe "plus" que 24 Mb. Résultat des courses: le jeu est moins cher (la mémoire coûte

excessivement cher) et on en vend plus! Il y a fort à parier que Cruisin' USA version Ultra 64 occupera un espace mémoire inférieur à 60 Mb.



Grégory Allain se pose pratiquement le même genre de question qu'Anthony.

Il souhaite connaître la capacité maximale d'une cartouche Super Nintendo. Il continue sa lettre en me demandant si les bornes d'arcade que l'on connaît sont en location ou si elles appartiennent au propriétaire de la salle de jeu. Il termine sa bafouille avec cette question: "Comment expliquer qu'un CD coûte moins de dix francs à fabriquer et que les revendeurs nous les vendent à un prix si élevé?" Tu le crois, ça?



Mon petit Grégory, il n'y a pas à proprement parler de capacité maximale d'une cartouche de jeu Nin-

tendo. On peut faire tenir autant de "mémoire" que l'on veut dans une cartouche. Ce qui limite généralement la taille mémoire d'une cartouche, c'est le prix de cette mémoire, justement. Cela coûte excessivement cher. Pour l'instant, les cartouches les plus imposantes vues sur Super Nintendo sont Donkey Kong Country

# CONSOLES

Sur le

## 36 70 04 86

### TU COINCES DANS TON JEU PRÉFÉRÉ!

**TU CHERCHES  
DES VIES,  
DES ARMES,  
DE L'ÉNERGIE  
SUPPLÉMENTAIRE...**

**TU VEUX  
VOLER ET  
PAS MOYEN  
DE DÉCOLLER...**

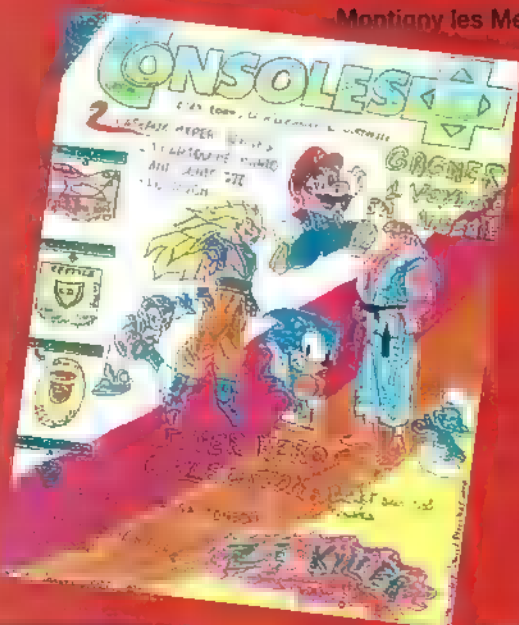
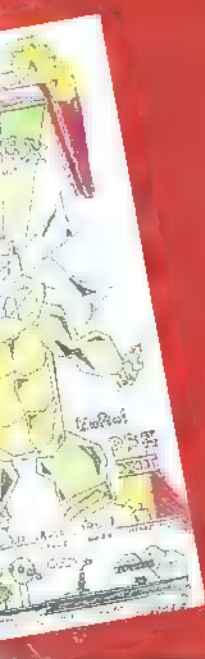
**PAS MOYEN  
D'ALLER  
PLUS LOIN!**

## DE L'AIDE!

**FINIE L'ANGOISSE,  
TU PEUX NOUS JOINDRE  
24H/24, 7 JOURS/7  
ET POSER TES QUESTIONS  
SUR LE 36 70 04 86**

**LA LIGNE DES TIPS  
LES PLUS INÉDITS**

David Alves da Costa  
Montigny les Metz



36 : 8,76 + 2,19 F TTC/min.



**CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER**  
75754 Paris Cedex 15

et Samurai Shodown: 32 Mb chacune! Mais ce n'est pas terminé: il se prépare en ce moment dans les laboratoires de Nintendo un jeu de 44 Mb! Nous ne savons pas encore quel sera ce jeu. Espérons qu'il s'agisse d'un nouveau Zelda ou d'un nouveau Mario! Répondons maintenant à ta deuxième question: cela dépend! En général, les patrons de salle de jeu achètent les machines et elles coûtent un sacré paquet de brouzoufs. Enfin, pour terminer avec tes questions, sache que si le prix d'un jeu sur CD-Rom est si élevé par rapport au prix de fabrication d'un CD, c'est qu'il y a énormément de moyens mis en œuvre pour créer un jeu: il faut payer les programmeurs, leur verser des droits à chaque fois qu'un jeu est vendu, verser de l'argent pour les campagnes de publicité, traduire les textes suivant le pays où sera distribué le jeu... bref, il y a beaucoup de gens à payer. Nonobstant toutes ces explications, il est juste de reconnaître que le prix d'un jeu sur CD-Rom est beaucoup trop élevé.

**Jean-Philippe, un soi-disant super-méga-guerrier de la manette,** se demande comment il est possible de voir le même jeu, Donkey Kong Country, vendu en grande surface 397 francs alors qu'une boutique spécialisée le propose à 699 francs.

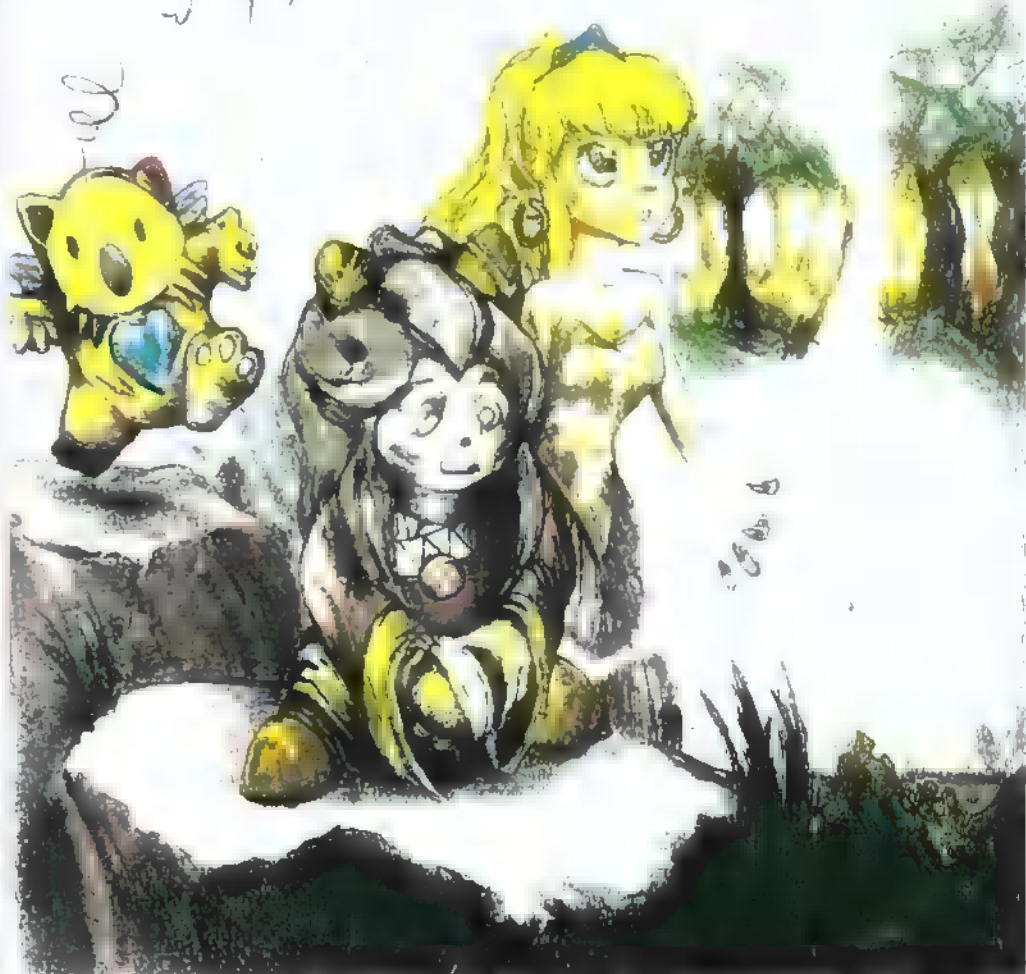
**R** Mon p'tit gars, il n'y a pas trente-six réponses à ta question: chacun est libre de vendre un jeu au prix qu'il veut. Un revendeur, quel qu'il soit, achète ses jeux à une seule et même personne à un prix fixe. Admettons que ce prix soit de 200 francs. Une fois que le jeu arrive dans sa boutique ou dans les stocks de la grande surface, le revendeur est seul maître à bord (après Bomboy et Dieu), il calcule ses marges et décide en fonction le prix de la cartouche. Une boutique spécialisée, pour pouvoir survivre, doit vendre le maximum de jeux au maximum de ses marges, afin de faire un maximum de bénéfices. Une grande surface, elle, sait que, quoi qu'il arrive, il y aura toujours du monde de passage près du rayon jeux vidéo du magasin. Ainsi, elle peut se permettre de vendre moins cher un

produit identique qu'une boutique spécialisée. Il en va de même pour les saucissons, d'ailleurs. Un conseil de Bomboy: quand tu veux acheter un jeu, munis-toi d'un téléphone ou d'un Consoles+ et compare les prix avant de faire quoi que ce soit.

**Rémi Pallaud, le vainqueur du concours "La blague du mois", qui, ne souhaitant pas qu'on le reconnaisse, se fait appeler Bob,** me demande s'il peut acheter par correspondance en toute confiance. Au fait Rémi, il fait quel temps à Manosque?

**R** Je vais être franc avec toi, Bob, Rémi, Sophie Fonfeck... Il faut être prudent avec la vente par correspondance. Il m'est arrivé plusieurs fois de commander un produit et de ne jamais le recevoir! Voici donc un conseil à tous ceux qui veulent acheter par correspondance: téléphonez tout d'abord à la boutique qui vend le

produit qui vous intéresse. Si quelqu'un répond, c'est déjà un bon point. Vérifiez ensuite que le produit (cartouche de jeu, manette, console, manga...) est bien en stock. S'il ne l'est pas, laissez tomber! Commandez votre produit uniquement s'il est disponible dans la boutique. N'envoyez JAMAIS d'argent liquide avec une commande. Évitez si possible d'envoyer des chèques (à défaut, notez le numéro de votre chèque, afin de pouvoir faire opposition auprès de votre banque en cas de litige): demandez à user du système "payable à réception de marchandise". Ainsi, pas d'histoire de chèque encaissé sans votre accord et sans avoir reçu le matériel commandé. Si le revendeur refuse que vous payiez à la réception de la marchandise, dites-lui qu'il peut aller brouter les hautes herbes de Pennsylvanie du Nord et que le matériel qui vous intéresse, vous le trouverez moins cher ailleurs et qu'il vient de perdre un client. Un point, c'est tout! N'ayez pas peur d'être dur, le respect du client est à ce prix! Bref, sauf si vous ne pouvez vraiment vous déplacer, évitez la vente par correspondance.



Irène Bridonneau



# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION



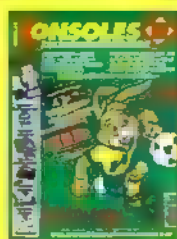
Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



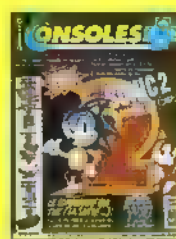
Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



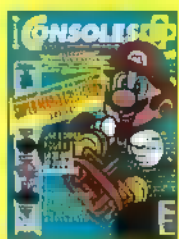
Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



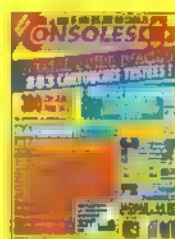
Numéro 23



Numéro 24



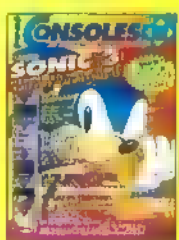
Numéro 25



Numéro 26



Numéro 27



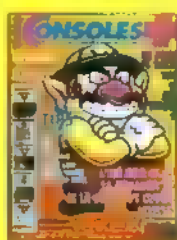
Numéro 28



Numéro 29



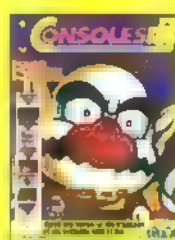
Numéro 30



Numéro 31



Numéro 32



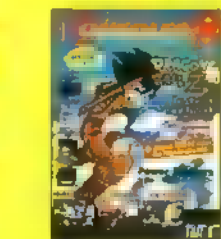
Numéro 33



Numéro 34



Numéro 35



Numéro 36



Numéro 37



Numéro 38



Numéro 39



RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) <input type="checkbox"/>	Numéro 1 (451001) <input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002) <input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003) <input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004) <input type="checkbox"/>	Numéro 5 (451005) <input type="checkbox"/>
Numéro 6 (451006) <input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007) <input type="checkbox"/>	Numéro 8 (451008) <input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009) <input type="checkbox"/>	Numéro 10 (451010) <input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011) <input type="checkbox"/>
Numéro 12 (451012) <input type="checkbox"/>	Numéro 13 (451013) <input type="checkbox"/>	Numéro 14 (451014) <input type="checkbox"/>	Numéro 15 (451015) <input type="checkbox"/>	Numéro 16 (451016) <input type="checkbox"/>	Numéro 17 (451017) <input type="checkbox"/>
Numéro 18 (451018) <input type="checkbox"/>	Numéro 19 (451019) <input type="checkbox"/>	Numéro 20 (451020) <input type="checkbox"/>	Numéro 21 (451021) <input type="checkbox"/>	Numéro 22 (451022) <input type="checkbox"/>	Numéro 23 (451023) <input type="checkbox"/>
Numéro 24 (451024) <input type="checkbox"/>	Numéro 25 (451025) <input type="checkbox"/>	Numéro 26 (451026) <input type="checkbox"/>	Numéro 27 (451027) <input type="checkbox"/>	Numéro 28 (451028) <input type="checkbox"/>	Numéro 29 (451029) <input type="checkbox"/>
Numéro 30 (451030) <input type="checkbox"/>	Numéro 31 (451031) <input type="checkbox"/>	Numéro 32 (451032) <input type="checkbox"/>	Numéro 33 (451033) <input type="checkbox"/>	Numéro 34 (451034) <input type="checkbox"/>	Numéro 35 (451035) <input type="checkbox"/>
Numéro 36 (451036) <input type="checkbox"/>	Numéro 37 (451037) <input type="checkbox"/>	Numéro 38 (451038) <input type="checkbox"/>	Numéro 39 (451039) <input type="checkbox"/>		

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

Nombre de numéros : .....

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

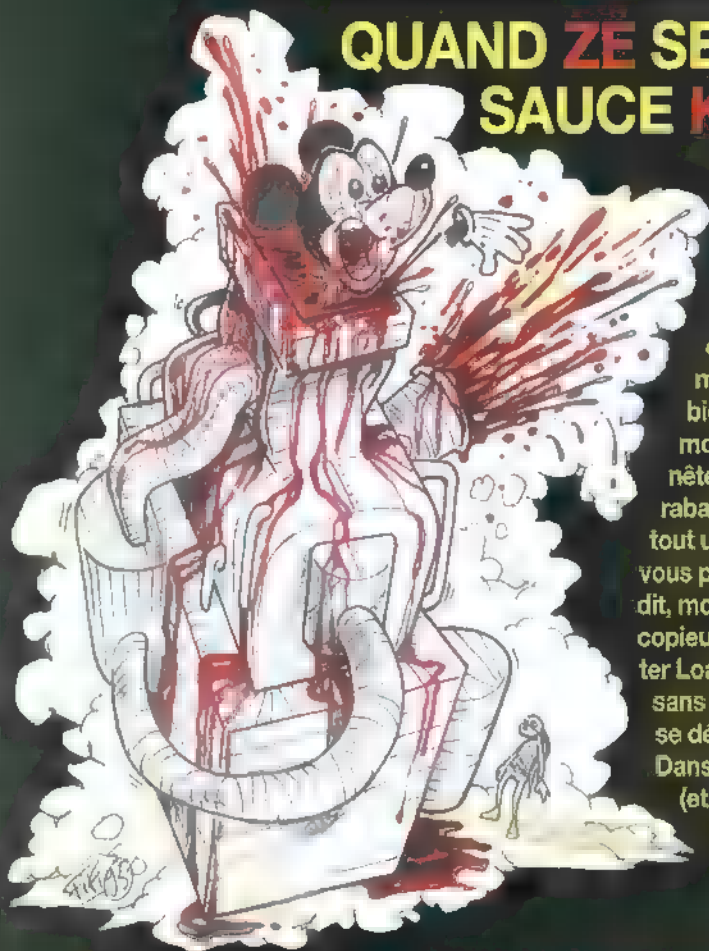
■ vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

\_\_\_\_\_

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.



## QUAND ZE SE BRICOLE UN COPIEUR À LA SAUCE KILLER



Tiens donc, des pirates en taule? Qu'est-ce qu'ils ont fait pour mériter ça? Ils ont détourné un avion, vendu du rêve en pilules, assassiné père et mère, exhibé leurs parties honteuses à la sortie des écoles? Non, non, ils ont juste copié, les fripons. Et c'est pas beau de copier, tout le monde sait ça. Tellement pas beau qu'en général, on en parle même pas, ça leur ferait de la pub. Si on n'en parle pas, ça n'existe pas, c'est bien connu. Mais vu que mon petit père Mario s'est fichu en rogne (il y a déjà un moment) et que ça a donné des résultats, le sujet est dans le vent. Et moi, honnête et scrupuleux comme je suis, ça m'a donné des idées: une ludothèque au rabais, c'est, illégalement, tentant, non? D'ailleurs, si ça donnait pas envie à tout un tas de gens, il n'y aurait pas besoin de l'interdire (un jour, faudra que je vous parle d'Oedipe, un copain à moi qui a fait de grosses bêtises)... Et je me suis dit, mon petit, toi qui es tricheur, voleur, mensonge depuis le berceau, à toi le copieur de jeux gratuits! Puis, une nuit, j'ai fait un cauchemar: je venais de tester Load Star, sur MCD, une daube où un train du futur fonce à toute berzingue, sans qu'on sache trop s'il y a quelqu'un aux commandes. Dans mon rêve, le train se démultipliait, il y en avait dix, il y en avait vingt, cent, mille, à l'infini... Argh! Dans le royaume des cartouches, y a, d'après moi, 90% de daubes au bas mot (et encore, pour les 10% restants, ça se discute!). Et je serai assez dingue pour les reproduire? Alors, j'ai laissé tomber les copieurs et décidé de me bricoler une petite machine spéciale Killer... Faut que ça saigne...



### KID'S ON SITE MCD - DIGITAL PICTURES

Attention les enfants: tous aux abris! Fermez les volets, dénoncez vos voisins trop bruyants, rasez les cheveux de votre petite sœur, offrez des fleurs à votre belle-mère, demandez une photo-dédicacée de Risoli au "Juste Prix". Digital Pictures se la joue Dorothee! Non, mais qu'est-ce que c'est que ces Ricains qui viennent bouffer le pain des Musclés et de l'autre blondasse à la voix de casserole de TF1? Je rêve. Figurez-vous que cette boîte américaine vient d'accoucher du plus lamentable des rejetons qui soit: Kids on Site. Dans cette merveille, vous dingez pelleteuses, grues, bulldozers et gros camions-bennes en faisant gaffe à pas écrabouiller les pauvres ouvriers du chantier... Mais ce n'est, hélas! pas tout. L'humour qui jaillit de chaque pixel est à la hauteur d'un bon Lagaff un samedi soir chez Sébastien: et pan! t'as l'œil dans la gadoue, et vlan! t'as la tête dans ton dessert crémeux, et plof! t'as du sable pleins les bottes. Et hop! t'as le feu qui passe par la fenêtre!



### TITRE NIPPON INDÉCHIFFRABLE PS-X - TITE NOSOFT

La PS-X par-ci, la PS-X par-là, on n'en avait même pas encore osé en rêver que c'était déjà fait! Loué soit Sony: la deuxième merveille après le walk-man bientôt en vente à côté des aspirateurs dernière génération et des écorche-tomates dernier cri! Sur qu'avec une bête de cette classe, les éditeurs voudraient nous pondre la pire daube qu'ils n'y arriveraient pas... Et pourtant, c'est possible! Votre combattant, coincé comme une jeune fille à son premier bal, casse du poulpe, du black musculeux, des gangsters et plein d'autres trucs bizarres, tout ça dans la rue, dans le ventre d'une baleine, puis sur son dos, après que le cétacé l'a recraché comme un vulgaire chewing-gum, tout ça en récupérant des avions dans des poubelles, des pièces, des tonneaux, des boîtes de bière (!)... Mais passons sur l'incongruité du scénario: après tout, sur un ring ou dans les intestins d'un cachalot, ça change pas grand-chose... Passons aussi sur la moquette des graphismes (on a vu nettement moins pire sur MD, c'est dire), sur les ralentissements à répétition, sur l'ridicule des personnages (statiques, bras ballants: retirez la manche à balai, bon dieu!)... Mais il y a un détail sur lequel on ne peut pas passer, ou alors avec un rouleau compresseur sur les 14 boutons, la manette PS-X, devinez combien vous serez utiles: 8? 5? Tu chaufferas, 12? Tu refroidiras, 2? Oui! J'en ai cauchemardé. Tecnosoft l'a fait!







## CONSOLES +

11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Téléc. : 631 345. Fax : 46 62 22 61  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
Abonnements : tél. : (16-1) 38 01 25.

## RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Alain Huyghe-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat  
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs  
Richard Homsy (Spy)  
Nicolas Gavet (Nico)  
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction  
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette  
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

## Ont collaboré à ce numéro

François Hennellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Sylvain Aïzaun, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, François Garnier, Marc Lantierme, Maxime Roure (Switch), Corinne Souvignou, Philippe Tikhé dit Fili, Ze Küler.

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité  
Nathalie Tessier (2204)  
Fax : 46 62 25 81

Chef de publicité  
Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux distributeurs de presse)  
Synergie Presse Alain Stefanescu, directeur général  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

## Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.  
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter).  
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Dispacon à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (volets)  
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Marketing  
Responsable : Marlène Roux  
Frédérique Gasbarten (2161)  
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier  
Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion  
Patricia Feggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale  
Jérôme Marchandau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)  
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication  
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par  
EM-images SA au capital de 4 400 000 F.  
Principal actionnaire : Éditions Mondiales SA.  
Principal associé : EMAP PLC.  
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :  
Francis Morel

Éditeur :  
Vincent Cousin

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel  
Dépôt légal : 1<sup>er</sup> trimestre 1995  
Photocomposition, montage : Eurocomérique.  
Photogravure : E.P.S., P.C.S. Couverture : E.P.S.  
Imprimeries : Fecomme 77000 - Inayé 53000  
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

## VENTES

## SUPER NINTENDO

Vds jr S. NES, pr intér. Xavier MUNDZ, 163 bis, rue  
Joliot Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.64.31.

Vds jr S. Nini + 7 jr + 2 man + adapt., pr : 1 700 F.  
Ite. Stéphane FUYEL, L'Envers des Étoiles, 74220  
La Clusaz. Tél. : 50.02.44.02.

Vds Cobaye, pr : 350 F. Astérix : 250 F. Out of this  
World : 250 F. Daniel BOURLEAU, 3, rue Morand,  
75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23.

Vds 13 jr (NF) S. Nini (R6), S. of Mana, MK2, Fila  
Soccer, Nicolas POTIER, 16, av. de Lovendal,  
75015 Paris.

Vds JDR, 2 man Turb. pr jr de Bast. Mot Young  
M. Skybl Equino. Sébastien MONREAL, Karpoulo-  
net, 68110 Gournay. Tél. : 97.23.62.63.

Vds S. Nini + 2 man USA + 6 jr (Zelda, Mario All  
Star), pr : 1 000 F. Hervé GAUDIN, La Plat, 69510  
Thurins. Tél. : 78.81.70.73.

Vds jr SN US Mickey, pr : 150 F. Actraiser : 100 F.  
Lemmings : 100 F. + ad. Frédéric PERRIN, 7, rue  
des Myosotis, 45750 Saint-Pryvé Saint-Denis.  
Tél. : 38.51.00.98.

Vds S. Nini + 8 jr (BMAN, NBA, etc.) + adapt. +  
Multitap, pr : 1 500 F. Romain GAILLET, Valérie  
Collin, bld. 2, 2 apt 243, 91159 Etampes.  
Tél. : (16-1) 64.94.65.22.

Vds, éch. jr S. Nini, Vds MD + 20 jr et jr 3 DO, PC,  
PS-X, Saturn. Frédéric MENAGER, 1, rue Mir-  
beau, 37000 Tours. Tél. : 47.20.56.80.

Vds S. Mario All Stars, pr : 150 F. Fabien MALCLES,  
Chemin des Bressandes, 01800 Bourg-Saint-Christophe.  
Tél. : 74.34.78.29.

Vds jr S. NES NHLPA 94, Tecmo Bask, Mario All Star,  
etc. Stéphane RUEL, L'Envers des Étoiles,  
74220 La Clusaz. Tél. : 50.02.44.02.

Vds jr S. Nini, Another World, Pushover, pr : 200 F.  
Christophe PANASSE, Chemin de la Moille, av. de  
Toulouse, 62000 Montebellin. Tél. : 63.23.08.18.

Vds S. Nini + Turbo R6 + 6 jr (MK 2...) + 3 man,  
pr : 2 000 F. Nicolas SOULIER, 42, Parc Saint-  
Eusèbe, 06100 Nices. Tél. : 93.53.65.00.

Vds ou éch. jr S. Nini, Jean-Paul DIBLING, 3, av. du  
Général de Gaulle, 18300 Saint-Gervais-du-Puy.  
Tél. : 48.30.77.88.

Vds SF27, SWN, Contra, Zelda, pr : 700 F ou 200 F  
pos. Jonathan ROLLET, Domaine de l'Aube,  
13100 Saint-Marc-Jaumegarde.  
Tél. : 42.24.94.58.

Vds Mario All Stars, pr : 150 F. Fabien MALCLES,  
Ch. des Bressandes, 01800 Bourg-Saint-Christophe.  
Tél. : 74.34.78.29.

Vds jr S. Nini, SMS, GG, Philp CATT, 3, rue  
d'Uzès, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.24.41.

Vds jr S. NES et MD : SSF1 (SN) Meteor Hutz (SN)  
Fila (40) etc. Benoît BONNEFOY, 3, allée Burton,  
94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.78.18.

Vds jr S. Nini : Super SF2, MK2, NBA Jam + 4 jr, pr  
à déb. Nicolas VALLADE, 10, rue Cité Jardin Les  
Mingos B. n° 8, 06110 La Ciotat.  
Tél. : 93.89.12.88.

Vds S. Nini + 4 man. + 3 jr SF II + Techno  
Basket Ball + Super soccer, pr : 1 000 F. Nicolas  
VERTE, 1, av. Michel de l'Hôpital, 78300 Poissy.  
Tél. : (16-1) 36.85.28.54.

Vds jr S. Nini, pr : 200 F à 300 F (SMKART,  
SF2, NBA JAM, SKYBLAZER...). Ludovic LEGUEN,  
85, chemin des Ameryilles, 13012 Marseille.  
Tél. : 91.83.38.34.

Vds Street Fighter 2, Nba Jam et Rock n'Roll  
Racing, Xavier GAUTHIER, 247, rue Claude Per-  
roux, 69400 Villefranche-sur-Saône.

Vds Sini + 2 man. + 4 jr pr : 1 100 F as par  
Thomas GUILLOU, 3, rue Moque Bouville, La  
Belle Étoile, 91530 St-Maurice. Tél. (16-1)  
64.58.99.57.

Vds Equinox 250 F. EDF 150 F ou éch. ctre Meg. X  
ou S. Man. Ball RETNO, 30, rue de Corneville,  
69680 Sene. Tél. : 97.86.98.93.

Vds 5 jr Sini : MK, Zelda... pr : 200 F vds man.  
Arcade 200 F. Clément POLLAIN, 41 ter, allée des  
Acacias, 94310 Drly. Tél. (16-1) 48.52.95.31.

Vds jr Sini de 120 à 150 F Castlevania 4, Kickoff,  
Lamborghini, Dragon Ball 2, Sébastien DELA-  
VERNE, 5, rds. Franc Marché, 80210 Grand-  
villiers. Tél. : 44.46.36.83.

Vds Pocky, Swir, SF27, Nutz, Twinbee, Zelda,  
Contra, SF2 pr : 200 F pce. Jonathan ROLLET,  
Domaine de l'Aube, 13100 Saint-Marc-Jaumegarde.  
Tél. : 42.24.94.58.

Vds sur Snes FF + Bush + Rainn 1/2 + DB2 1 +  
DB2 2 Saier 1 200 F. Yohann ALEXANDRE, 77,  
place Jean Jaurès, 59120 Loos.  
Tél. : 20.44.78.28.

Vds sur Snes Secret of Mana pr : 300 F. Gaëtan  
SANGRA, 17, rue des Lyonnais, 84000 Arles.  
Tél. : 90.85.89.80.

Vds Sini + 5 jr : SF II Bob, Super Mario etc pr :  
2 000 F ou éch. ctre Néo-Géo + Samouraï Sha-  
down. Sami KOENIGER, 16, rue de l'Avenir, 92360  
Meudon-la-Forêt. Tél. (16-1) 46.30.93.41.

Vds jr Sini sur OK. Vds, éch. MD + 6 jr ctre NG +  
jr Sébastien CHAUVET, 85, rue Maurice Ripoché,  
75014 Paris. Tél. (16-1) 45.42.98.93.

Vds Sini + 2 man. + SFI + Adapt + DB2 3 (Act.  
2) + SS FI + Mikari. Tristan ALZADEH-FARD, 10,  
rue Lacaze, 75012 Paris. Tél. (16-1) 43.42.47.04.

Vds Sini + 2 man. + 10 jr pr : 2 500 F. Gérard  
DWI, 2, rue Ordine, 38360 Sassenage.

Vds Sini + Street Fighter II + Mario All Star + 2  
man. pr : 500 F. Julie CEURDENOY, 114, rue  
Rambuteau, 75001 Paris. Tél. (16-1) 42.36.82.47  
(ap. 19 h à 21 h).

Vds Sini + Ad 29 + 6 jr (DB2 3, Nba Jam...) pr :  
1 800 F. Cyril DROPSY, 7, rue Eugène Jaminé,  
75019 Paris. Tél. (16-1) 42.38.32.23.

Vds jr Sini de 200 à 350 F : Mortal, K.R. Hyper VB  
etc. Benjamin POLLET, 11, rue de Goyencourt,  
98700 Roye. Tél. : 22.67.03.54.

Vds Sini + DB2 2 + FF 2 + N : Scope + 6 jr +  
Bastole Clash : 1 200 F. Paul ARMAND-DEILLE, 33,  
rue de la République, 63000 Sers.  
Tél. : 44.53.31.38.

Vds Sini + 2 man. + 10 jr (M4, SF 2 T,  
M. Kombar...) pr : 2 000 F. Cédric CHAIX, 6, la  
Blanche, 73300 Villardran. Tél. : 79.59.94.57.

Vds S. Metroid ou éch. ctre FF. Spécial ou jeu de  
Bastion. Cyril LEPRETRE, 18, impasse les Cou-  
tances, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. (16-1)  
38.82.15.88.

Vds jr Sini : Megaman X (280 F), Secret of Mana  
(250 F) etc... Christophe MARIGNOL, 6, place du  
Moisier, 92220 Saint-Cloud. Tél. (16-1)  
40.11.13.76.

Vds Megaman X neuf (N.F.) pr : 300 F. Christophe  
BOUDJENAH, 25, chemin du Vieux Pavé des  
Bruyères, 91310 Lisses. Tél. (16-1) 69.01.28.37.

Vds SFC ibe + 9 jr + 2 man. + souris + 2 apt  
pr : 2 200 F. Nicolas DE PALLIERES, 8, av. Ste  
Foy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. (16-1)  
47.45.08.08.

Vds Mario All Star (US) Street Fighter 2 turbo (US)  
pr : 200 F. David BERTAUD, 17, av. Cambrécaré,  
91370 Verrières-le-Buisson. Tél. (16-1)  
88.30.84.23.

Vds SFC + 2 man. + 4 jr (Super SF2...) pr :  
1 400 F. Thibault CANAC, 5, rue du Château  
d'Eau, 57870 Trois Fontaines. Tél. : 87.25.57.74.

Vds S. Nini + 7 jr pr : 3 000 F. Romain  
MASSON. Tél. : 30.89.10.83.

Vds jr Snes DB2, vds SMS II + 3 jr + Alex Kidd  
Cyrille JOMARD, 12, rue LL Colonel Girard, 68007  
Lyon. Tél. : 78.81.74.11.

Vds S. Nini + Action Replay + DB2 2 + Battle  
Treads + SF2 + 2 man. pr : 1 000 F. Christophe  
LALANNE, 83, chemin de Gassiot, 33480 Aven-  
sen. Tél. : 58.58.14.42.

Vds Batman Returns, Empire Strike Back ou EDF  
200 F à 300 F. James FOOT, 33, rue Hoche, 92130  
Issy-les-Moulineaux. Tél. (16-1) 45.29.24.13.

Vds Street Fighter 2 turbo 250 F. Bernard DOG-  
SOUIS, 24, rue des Bois, 75019 Paris. Tél. (16-1)  
42.06.88.33.

Vds SM + 3 jr : Super Soccer, Desert Strick, Turle  
pr : 700 F. Jean-Philippe LEDAMOS, 11, rue de la  
Galence, 77130 Verres-sur-Seine. Tél. (16-1)  
64.70.30.52.

Vds jr Sini, MD : Sup Mario Kart, Aladdin pr : 199 F  
pos bte + not. bte. Christophe COURCIER, 3, rue  
Barthelemy, 92180 Antony. Tél. (16-1)  
46.06.94.71.

Vds jr Sini : Vrs man. Mario World SF2 pr : 80 F  
Starfox, Guillaume POLI, 28, la Dourenne, 13300  
Auréli. Tél. : 42.04.74.00.

Vds Secret of Mana (N.P.) pr : 350 F. Grégoire  
BLONDELL, 16, rue des Sapins, 38360 Sassen-  
nage. Tél. : 76.27.23.83.

Vds Sini + 2 man. + Mario 4 + Fila pr : 800 F.  
Mathieu TREPE, Jean. Pavane, n° 1, av. Gonorod,  
78470 Le Tréport. Tél. : 35.86.46.16 (ap. 17 h).

Vds jr Snes ibe : Street Racer + Legend. Chris-  
tophe DE MAREVILLE, 5 A, rue Saint Ladre,  
57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.52.10.94.

## MEGADRIVE

Vds MD + 5 jr + adapt. Jap + consoles, pr :  
800 F. Véronique PEREZ, 83, rue Raimbald  
d'Orange, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.89.32.

Lot de 21 jr MD, VR, Aladdin, Lands pr : 2 600 F.  
Noël SACOT, 228, rd. des Tamaris, 14880 Herman-  
ville-sur-Mer. Tél. : 31.96.47.05.

Vds Super Street Fighter, Lands Talker et Virtua  
Racing (Fra + Jap). Ludovic MINEAU, 1 bis, av.  
Armée, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1)  
46.56.53.04.

Vds MD : 400 F ; vds jr de 50 F à 300 F (NBA Jam,  
P. Samp...). Adrien LAVY, Bonnatrat-Solez,  
74140 Douvaine. Tél. : 50.72.83.02.

Vds 9 jr MD de 60 F à 150 F. Manuel KAH, 27,  
Ch. du Kammerhof, 67100 Strasbourg.  
Tél. : 88.78.43.01.

Vds MD + 6 jr + 2 pads + câble pour moni.  
Amstrad, pr : 900 F. Laurent BRUNEL, 45, rue  
Charles Bouille, 58120 Château-Chinon.  
Tél. : 86.85.17.18.

Vds MD + Sonic + Cool Spot + Team USA + 2  
man. : 600 F. Sébastien LADIRE, 4, allée des  
Lilas, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1)  
30.98.43.32.

Vds MD + 4 Pad + City Boy + 16 jr (Sonic 3, VR,  
Fila, SF II) pr : 2 800 F. Eric LEGER, 4, rde de  
Julienne, 16200 Jarnac. Tél. : 45.81.28.25.

Vds MD + 6 jr + adapt. Amstrad 6128 464 + 2  
Pad pr : 900 F. Laurent BRUNEL, 45, rue Charles  
Bouille, 58120 Château-Chinon. Tél. : 86.85.17.18.

Vds jr MD SF II 200 F Lands Talker 200 F MK 190 F.  
Fabien FAUCHER, 1, place Raimu, bdt. 1, apt. 2,  
13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 42.05.35.70.

Vds MD + 14 jr + 2 man. (Flash Back, Fatal Fury,  
Sonic 1 et 2) pr : 1 800 F. Stéphane BONNOTTE,  
44, 50, rue Victor Hugo, 92900 Puteaux.  
Tél. : (16-1) 47.28.86.13.

Vds sur MD : NBA Jam : 270 F, Flash Back : 190,  
S.O.R. 2 : 99 F. Karim AMARA, 129 bis, rue de  
Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.38.44.

Vds MD + 3 man. + 18 jr pr : 2 400 F. Yann  
BUCCELLI, 20, rue Foch, 54880 Mousiers.  
Tél. : 82.48.38.17.

Vds MD + Sonic 3 + Arcade Stick + adapt. 60 HZ  
+ jr Snes : 1 000 F. Olivier BORN, rds. du Parc,  
28, av. de la Division Leclerc, 94230 Cachan.  
Tél. : (16-1) 46.47.98.54.

Vds 43 jr MD + 4 jr MCD ibe le 11 6 000 F à déb.  
Nicolas CHAMPAGNAUX, 28, av. Carnot, 94500  
Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.93.72.74.

Vds MD + 2 man. + 9 jr (Flashback, Fatal Fury...)  
pr : 2 400 F. Fabrice DEFER, 11, allée des Thilleux,  
94520 Mandres-les-Bois. Tél. : (16-1)  
46.98.94.07.

Vds MD + Toki, vds GG + 5 jr. Fabrice SCASSO,  
4, av. des Terrasses, 13260 Cassis.  
Tél. : 42.01.29.78.

Vds Shadow of the Beast II + 199 F. Mathieu  
JOLIVET, 22, rue Ste Anne, 58850 Cauden.

Vds jr MD (95 F à 299 F) : PE TE Sampras, Nba Jam,  
Sonic 2... Adrien LAVY, Bonnatrat - Solez,  
74140 Douvaine. Tél. : 50.72.83.02.

Vds MD + 5 jr ibe pr : 1 900 F ou éch. ctre Jaguar  
+ 1 Pad + 1 jeu. Antonin LEVOR, 2, rue  
Nouvelle, 92590 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1)  
34.89.53.18.

Vds MD + 2 jr + 5 jr MS. Christophe BRANDY,  
18, bd la Boissière, 93230 Romainville. Tél. : (16-1)  
48.57.99.73.

Vds V. Racing Jap. 350 F + port. Pascal CHEVA-  
LIER, 38, rue des Eaux, 93230 Lanthéris.  
Tél. : 22.60.48.72.

Vds jr MD 100 à 200 F : Landst. Gunstar, Jungle  
STR. Word-B... Fabien HUGUES, 230, chemin de  
Ronde du Mont Duplan, 30000 Nîmes.  
Tél. : 66.29.79.53.

Vds MD + 8 jr + 2 man. pr : 1 200 F. Bernard  
CORADON, 44, rue Jules Vallès, 91000 Evry.  
Tél. : (16-1) 88.36.47.79.

Vds MD + 10 jr (DB2 + SF2) + Winter Olympique  
etc.) pr : 1 850 F. Lionel BONNARDE, 255, bd  
Barthelemy, la Pouchette, 13190 Alesuch.  
Tél. : 91.68.81.97.

Vds jr MD : James Pond II : 150 F MK : 189 F Sonic  
Spin. 190 F. Sébastien LEDUQUETTE, 6, rue des  
Lilas, 57680 Liding-Las-St-Avoid.  
Tél. : 87.90.09.54.

Vds 15 jr PSG, SF2, Fila, Another World... de 30 à  
250 F. Yann ERNOULT, rds de Myens, 73180  
Apremont.

Vds MD ibe + 20 jr (SF2, MK, F. Back) + 1  
mégaStick + 2 Pads : 2 890 F. David MICHEL, Villa  
les Charmettes, les Rousies, 97800 St-Georges-  
les-Bains. Tél. : 75.80.42.63.



Vds MCD + MD + Road Avenger px : 1 000 F. vds jx (Sonic 3) : 150 F. Sarge SANDOLPHIE, 90, rue Saint Jean de Bourgoirard, 01940 Gometz-le-Châtel. Tél. : (16-1) 60.12.11.34

Vds MD + 2 pads + 8 jx (Landstalker, Aladdin, Spatterhouse) : 1 250 F. Jean-Baptiste BARRAUD, 3, lot Bel Horizon, 31450 Ollers. Tél. : 61.81.41.32

Vds MD + 7 jx + 3 man. px : 2 200 F à déb. Maxime DRUELLE, 25, rue Jean Jaurès, 58260 Hellenmes. Tél. : 20.33.27.22

Vds Mega + Virtua + Fita + SF2' + Aladdin + Landstalker + 6 autres px : 2 800 F. Aurélien SCHWARTZ, 7, route de l'Esprit, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.02.42

Vds MD + 2 man. (1 Pro. 2) + 7 jx px : 1 500 F. Christophe CREMONESI, 7, rue des Fontaines, 27300 Bernay. Tél. : 32.45.72.97

Vds jx de sport et de combat (SF2, FF1, Nba A.S.) : 150 à 250 F. Simon CHERY, 40, rue de la Buse, 76290 Montivilliers. Tél. : 35.30.75.42

Vds 2 jx MD + 2 man. (1 Autofire) 400 F ou sep. Alan HAJO, 14, av. du Général de Gaulle, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.98.32.31

Vds MD Jap + adapt 50/60 Hz + man. + 2 jx px : 690 F. Laurent ALIGNE, 15, chemin de Pennachy, 69230 St-Genis, Laval. Tél. : 78.58.84.67

Vds sur MD Puggsy, Mortal, Ecco, Cool, Global, Worldof, Kio... Cédric PUTEY, 88, av. de Vichy, 03700 Bellerive. Tél. : 7087.00.30

Vds Shaq-Fu, Urban - Striker, Img, Tennis : 320 F pce tbe. Rudy BENTO, 17, av. des Droits de l'Homme, 60110 Meru. Tél. : 44.22.17.94

Vds MD + 2 Pads + 11 jx (TF 3; WB5; GP 2; Q. Shot...) px : 2 000 F. Christophe SONZONI, 32, rue Stéphane Proust, 95000 Aubonne. Tél. : (16-1) 34.18.17.58

Vds MD + 9 jx px : 1 500 F. Vincent VIRZI, 44, rue des Prairies, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.39.25

Vds jx MD Virtua Racing, Mortal Kombat, SF 2' : 190 à 350 F. Eric DEPERISIN, 25, rue de Nedonchel, 62550 Bailleul-lez-Pernes. Tél. : 21.41.30.19

Vds MD + man. + 9 jx px : 1 500 F. Frédéric FABIANO, 14, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.53.45

Vds MD + 14 jx + 2 adapt. px : 1 700 F. Ludovic MOTTRON, 1, allée de la Clairière, 93600 Aubry-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.86.43.53

Vds MD + MCD + 6 jx + 4 jx + MCD + CD + Pro + 1 Pads px : 3 500 F. Nicolas AUTREL, 10, côté de Kerodot, 22220 Minihy-Tréguier. Tél. : 98.92.22.00

Vds MD + 5 jx (Fifa Foot, Street F.2' etc) + Mega CD + 4 jx : 3 000 F. Matthieu POULADE, 102 bis, rue de Cognac, 31300 Toulouse. Tél. : 62.21.18.42

Vds MD + 7 jx + jx Snin. Frédéric DAHM, Domaine du Pont des 2 eaux, allée du Clos de la Sacristie, 84000 Avignon. Tél. : 90.67.50.28

Vds jx MD : Landstalker, Sonic 1, 2, Sonic Spinball... David REYNAUD, La Roche Trouée, Dargonne, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.83.78.61

Vds MD + 5 jx px : 800 F. Guy MERLIN, 11, cours Midi, 84850 Camaret. Tél. : 90.37.70.96

Vds Mega CD 2 + 6 CD + Pro CDY 2 + cadeau : Mortal Kombat : 1 900 F. Jérôme BOUGLE, 49, rta de Sable, 53290 Grez-en-Bouere. Tél. : 43.70.61.48

Vds MD + 2 Joy + 5 jx (Desert, Road)... px : 1 000 F vds GB px : 200 F. Gaetan GRENOLET, Les Peubellères, 53200 Montil. Tél. : 43.70.95.12

Vds MD + 4 jx (Puggsy, Sonic 1 et 3, etc) tbe px à déb. Jonathan DESSEN, Le Grand Prignon, 13100 St-Marc-Jaumegarde. Tél. : 42.21.22.98

Vds jx MD : Tiny Toon, 180 F, Mickey et Donald 140 F ou éch. Rémy FERREIRA, 1, rue Flora Tristan, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.40.93.87

Vds MD 6 jx ST Fighter 2 etc jx de 300 à 350 F le t px : 2 500 F. Eric JOULEUX, 45, bld Murat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.94.77

Vds 11 jx MD : 1 000 F le t ou 150 F pce. Julien WAGNER, 1, rue de la Commune de Paris, 57310 Guenange. Tél. : 82.50.85.80

Vds jx MD (Virtua, Landstalker, S. Force etc). Thierry SUREAU, 6, bld Ernest Girault, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 60.83.07.11

Vds MD + 5 jx + man. + arcade px : 1 000 F. Laurent ZIVEC, 11, rue des Constellations, 57300 Amneville. Tél. : 87.71.58.28 (ap. 16 h)

## DIVERS

Vds Alien VS Predator sur Jaguar, px : 350 F. Alain AUBRY, rés. Le Chesneau, Bt C, 95700 Roissy-en-France. Tél. : (16-1) 48.62.12.43 (ap. 19 h).

Vds GG + 11 jx + sacoche + ad. sect., px : 1 000 F. Aziz HILMI, 159, rue Emile Zola, Bât. A4, 82600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.94.59.98

Vds Jaguar + 2 man. + Cybermorphie et Alien, px : 2 000 F. Amaud CELLY, 40, rue de Lannoy, 59800 Lille. Tél. : 20.04.29.97

Vds Kamovs R : 530 F, JJ Kid : 230 F port comp. ou éch. ctre Man. Jean VUILLEMIN, 3, rue Raymond Polincart, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.25.04

Vds 3 DO Pal/NTSC + 5 jx, px : 4 700 F. Cédric PICARD, 3, rue Pierre Marfner, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.85.74

Vds mon. coul., px : 800 F + Amiga 500 : 800 F; 40 jx SNH, px : 2 000 F ou sep. José RIBEIRO, 2, rue Faugère, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73

Vds CD pour Amiga CD 32 TBE, px : 100 F pce. Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62150 L'Arbre. Tél. : 21.48.28.29

Vds jx NG Blue's Journey : 250 F; World Heroes 2, px : 400 F. Frédéric VLEUGELS, 19, rue de la Gare, 71240 Senneley-le-Grand. Tél. : 86.44.83.75

Neo-Geo 2 man + memory Card + 1 jeu (Box), px : 1 400 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24

Vds Combo Av, px : 1 200 F + C. Jamma : 200 F + Propad MD NG : 99 F + jx MD : 90 F. Franck BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Décines. Tél. : 78.49.67.83

Vds neo geo + man, px : 950 F. Vds SFC + 2 pads + 2 jx (secret of Mana), px : 800 F. Sennack NACHAMPASSACK, 7, avenue Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24

Vds mon. Amstrad coul. prise pèrlet, px : 400 F. Myriam ou Bruno MACE, 3, impasse des Flandres, 60230 Chambly. Tél. : 34.70.59.96

Vds néo-geo + M. Card + Man + 7 jx (SK2, V. Point, T. Rally etc.), px : 2 000 F. Stéphane BRAULT, 24, rue de Saint-Eusèbe, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.80.46

## NES

Vds jx NES : Marble Madness, Time Lord, px : 85 F pce. Didier COVIN, 41, route de Saines, 59440 Avesnes. Tél. : 27.81.53.93

Vds Nin. + Duck Hunt 1 et 2 + pist. + SMS sur Nes à 400 F. Otto RICHARD, 15, passage de la Trinité, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 40.41.07.65

Vds Solstice : 100 F, Joystick N1-5 : 100 F, 2 jx Lynx : 100 F pce. Emmanuel MOREAU, 2, rue Maurice Utrillo, 65180 Château-d'Olonne. Tél. : 61.95.03.46

Vds Sos Fantômes 2 : 100 F, Mission Impossible : 100 F Zelda : 120 F. Louis DOS SANTOS, 49, rue du Turbigo, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 44.78.08.87

Vds Nes + 5 jx (not) 690 F ou sep. Samir SDIRI, 5/65, allée de Marigny, 88000 Poitiers. Tél. : 49.01.46.82

Vds Nes + 3 jx (Super M2 + jeu de boxe + Dragon Ball) px : 260 F. Manuel VILLENA, 31, par. Dromel, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.73.21

Vds Nin. 5 man. + 9 jx + Pist. px : 950 F ou sep. à déb. Pierre FAYREAU, 28 bis, rta de Vannes, 44100 Nantes. Tél. : 40.59.24.23

Vds Nes + 5 jx (Solstice, SMB 1-3, Crackout, P-out) 600 F le t. Matthieu FOREST, 9 E, rue de Bourgoigne, 89000 Auxerre. Tél. : 86.51.12.47

Vds Nes + 2 man. + 6 jx px : 700 F. Julien BRACONNIER, 1, rue Gabriel Foré, 33510 Andornos-les-Bains. Tél. : 56.26.13.37

Vds Nes + 100 F pce ou éch. contre GG + jx. Bertrand GUILLEMETTE, 1, av. des Thomes, 63400 Chamalières. Tél. : 73.31.05.35

Vds Nes tbe + 2 man. + 6 jx (Jura Park + Golf + Simpsons...) px : 900 F. Alex REDEUILH, 43, rue Marcel Pagnol, 17110 St-Georges-de-Didonne. Tél. : 46.06.08.86

Vds Nes + 6 jx + 2 man : Mario/Duckh, Wizard, Trinité, Asterix... Odin JOLY, 33, rue Pasteur, 93360 La Bourget. Tél. : (16-1) 46.36.96.20

Vds Nes + 2 man. + Zapper + 14 jx px : 1 600 F. Thomas PETIT, 20, av. du Général de Gaulle, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 34.80.09.47

Vds jx Nes de 100 à 200 F. Damien MATAS, 63470 Prondines, Arfeuilles. Tél. : 73.67.84.72 (ap. 18 h)

Vds F1 pôle position, Carlton Football px : 200 F pce. Thomas VARELA, 15, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.12.22

## GAME BOY

Vds GB + jx, px : 300 F MD : 100 F à 200 F (Global, Fatal Fury). Frankie CONIL, Out St-Jean, Pont-de-Grillon, 84410 Crillon-le-Brave.

Vds GB + Zelda + Mario 350 F, vds SN S. Wing, Thmt 4 : 100 F. Cédric EICHSTETTER, 8 A, impasse des Treilles, 57490 L'Hôpital. Tél. : 87.93.67.45

Vds jx GB Zelda 100 F, Mystic Quest : 100 F Escape 50 F etc... Cyril GABARD, 2, rue de la Paroisse, 36300 Le Blanc. Tél. : 54.28.54.94

Vds sur GB : Asterix, Spiderman 2, Mickey Danger Stas px : 100 F pce. Florian LEPEE, 18, rés. de la Chapelle, 78980 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.04.42

Vds GB + câble px : 350 F. Sébastien RODIER, 38, rta Nle de la Visite, bdt. : 3, appt. 642, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.00.59

Vds GB tbe + 3 jx + loupe + housse + adapt. sect. 500 F. Georges BAJOU, 1, rue de Jory, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.21.73

Vds sur GB S. Marioland 2 + Prince of Persia 100 F pce. Laurent TORO, Côteaux de St Antoine, Bât. : E, 13015 Marseille. Tél. : 91.61.33.80

Vds GB + 5 jx : Tetris, World Cup, px : 500 F. Homstra HENDRICK, Chemin de Cabran Quarnier Campudal, 83480 Puget/Argens. Tél. : 94.45.50.98

Vds Ghostbusters II sur GB 150 à 200 F. Laurent DECOLD, 174, rue George Sand, 82575 Blendecques. Tél. : 21.93.98.45

Vds sur GB : Super Mario Land II : 100 F. Djamel DJENADI, 13, impasse du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.15.13

Vds 7 jx GB de 70 à 100 F + batterie (100 F). Bertrand PEVRE, 8, rue Adam Strobel, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.79.20.62 (ap. 18 h)

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publions prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

## Consoles + n° 40

### RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM : \_\_\_\_\_

PRÉNOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

TÉL. : \_\_\_\_\_

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

### MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Super Nintendo
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.



# NOTATION SYSTEME DE

**Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.**

**NOMBRE DE JOUEURS:** Nombre de joueurs, simultanément ou non.

**CONTROLE:** Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

**DIFFICULTE:** Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

**NIVEAUX DE DIFFICULTE:** Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).

**CONTINUE:** Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

**PRESENTATION:** Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

**GRAPHISMES:** Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

**ANIMATION:** Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

**MUSIQUE:** Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

**BRUITAGES:** Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

**DUREE DE VIE:** Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

**JOUABILITE:** Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

**INTERET:** Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

## PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.



## CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : JUSQU'À 99 F - B: DE 100 À 199 F  
C : DE 200 À 299 F - D: DE 300 À 399 F  
E : DE 400 À 499 F - F: DE 500 À 699 F  
G : DE 700 À 999 F - H: DE 1 000 À 1 499 F  
I : DE 1 500 À 2 000 F



**EDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: SEGA**  
**DISPONIBILITE: SEPT. JAPON**  
**PRIX: D**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTE: MOYENNE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 1**  
**CONTINUE: OUI**

**PRESENTATION 85%**

*L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!*

**GRAPHISMES 90%**

*Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.*

**ANIMATION 94%**

*Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.*

**MUSIQUE 96%**

*Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.*

**BRUITAGES 82%**

*Marrants et très diversifiés!*

**DUREE DE VIE 88%**

*Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.*

**JOUABILITE 94%**

*No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!*

**INTERET 94%**

*Des heures de bonheur en perspective! J'achète!*

# NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

**90 et + (18 et +):** c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

**80-90 (16-18):** un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

**65-80 (13-16):** un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

**45-65 (9-13):** un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

**30-45 (6-9):** encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.

Ze Killer n'est pas loin.

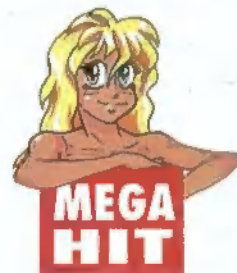
**12-30 (2-6):** un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

**12 et - (moins de 2):** beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

## MENTIONS SPECIALES

### MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



### CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



### CONSOLES + D'OR

Rares sont les jeux pouvant bénéficier d'un tel honneur. Le Consoles+ d'Or est la récompense ultime, il caractérise la crème de la crème, le nirvana ludique. A ne louper sous aucun



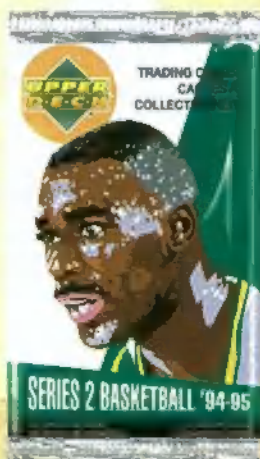


Revue CONSOLES + N° 40  
FEVRIER 1995

NBA BASKETBALL 1994-95  
TRADING CARDS  
SERIES 2 BY UPPER DECK

# BRANCHE-TOI

SUR



LA NOUVELLE COLLECTION UPPER DECK

LES ACTIONS LES PLUS RÉCENTES  
DE LA NBA, LES PHOTOS INÉDITES  
DES DERNIERS MATCHES  
EN 220 CARDS À COLLECTIONNER!

- AVEC EN PLUS,  
DES INSERTS "TRÈS SPÉCIAUX":
- BLUEPRINT FOR SUCCESS CARDS;
  - DOCTOR BASKETBALL'S WORLD OF TRIVIA CARDS;
  - MICHAEL JORDAN "DECADE OF DOMINANCE" CARDS;
  - 45 CARDS AVEC SIGNATURES IMPRIMÉES OR.

POCHETTES DE 10 CARDS  
EN VENTE CHEZ TON MARCHAND  
DE JOURNAUX.

Studio Diade • Modena



3818 UPPER DECK:  
POUR COMMANDER, GAGNER DES SUPERS CADEAUX  
ET CONNAÎTRE LES DERNIÈRES COTATIONS.



TRADING CARDS IN ACTION



20th Century Fox  
présente

# The Pagemaster

## Richard

*Au pays des livres magiques*



Lorsque Richard Tyler décida d'aller à la bibliothèque, il ne savait pas qu'il allait se retrouver au cœur d'une incroyable aventure. A travers 13 niveaux, accompagne Richard dans trois mondes pleins de pièges ! Tu devras affronter des personnages tous plus étranges les uns que les autres. Que tu sois dans le Monde d'HORREUR, d'AVENTURE ou de FANTAISIE, ton adresse sera mise à rude épreuve si tu veux vaincre le Maître des Livres !



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Super**  
**GAME BOY**



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Gameboy™, and Super Gameboy™, are all trademarks of Nintendo. The Pagemaster™ and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

CONTIENT DE SUPERBES  
NIVEAUX DE PLATES-FORMES EN MODE 1